33タイトル 特大攻略!

1998年 8 月28日発行(隔週金曜日発行) 第4巻第19号通巻77号

電撃攻略Station(ステーション)

全戦全勝間違いなし!
絶対無敵のPS攻略読本

SPECIAL Vol. 8

鉄拳3 パラサイト・イヴ
悠久幻想曲2nd Album
ブシドーブレード弐
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング
ファイナルファンタジーV
みつめてナイト
etc.

電撃プレイステーション
8 /14・28合併号付録

'98年中期PSソフト完全攻略

PSユーザー必携! 超濃縮完全保存版攻略集

電撃プレイステーション　8/14・28合併号付録

電撃攻略Station SPECIAL

Vol. 8

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2-9

©Media Works 1998 PRINTED IN JAPAN

電撃攻略Station SPECIAL Vol.8
『パラサイト・イヴ』ほか大圧縮攻略の第8弾
8／14・28合併号付録

1998年８月28日発行(隔週金曜日発行)　第４巻第19号通巻77号

33タイトル 特大攻略!

電撃攻略Station

ステーション

SPECIAL Vol. 8

全戦全勝間違いなし!
絶対無敵のPS攻略読本

鉄拳3　パラサイト・イヴ
悠久幻想曲2nd Album
ブシドーブレード弐
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング
ファイナルファンタジーV
みつめてナイト
etc.

電撃プレイステーション
8/14・28合併号付録

'98年中期PSソフト完全攻略

PSユーザー必携! 超濃縮完全保存版攻略集

電撃攻略Station SPECIAL Vol.8 『鉄拳3』『パラサイト・イヴ』ほか大圧縮攻略の第8弾 電撃プレイステーション

電撃攻略Station SPECIAL Vol.8

●デザイン／羽沢組　●イラスト／伊藤勇太（©1998SQUARE）●編集／高橋智也、中川大明、松崎啓太郎、宮田公彦
●ライター／岩崎幸一、岩崎誠、佐藤光伸、佐藤裕志、鈴木和好、田島勝、田中弘二、中村泰宏（CHI）、広瀬絵美、三井一穂、本内新太郎

※データ欄の略称　AC…アナログコントローラ（DS:デュアルショック）　AJ…アナログジョイスティック　GC…ガンコン　M…マウス　MC…メモリーカード　MT…マルチタップ　NC…ネジコン　TC…対戦ケーブル

まんが／岩瀬さとみ

掲載ゲームタイトル

ページ順

4 ……鉄拳3
22 ……パラサイト・イヴ
40 ……悠久幻想曲2nd Album
50 ……ブシドーブレード弐
58 ……ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング
64 ……ファイナルファンタジーV
70 ……みつめてナイト
76 ……ゼルドナーシルトspecial
80 ……テイルコンチェルト
84 ……DEAD OR ALIVE
88 ……ワールドスタジアム2
92 ……ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 World Cup France'98
94 ……ガンダム・ザ・バトルマスター2
95 ……GUNばれ！ ゲーム天国
96 ……銀河英雄伝説
97 ……ギルティ・ギア
98 ……クラシックロード優駿2
99 ……個人教授 La Leçon Particulière
100 ……ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
101 ……サンダーフォースV パーフェクトシステム
102 ……Gダライアス
103 ……新日本プロレスリング 闘魂烈伝3
104 ……スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア
105 ……STOLEN SONG
106 ……装甲騎兵ボトムズ ～ウド・クメン編～
107 ……卒業III ～WEDDING BELL～
108 ……ツインビーRPG
109 ……天使同盟
110 ……Kitty on your Lap ひざの上の同居人(パートナー)
111 ……ファイアーウーマン纏組
112 ……ブリガンダイン ～幻想大陸戦記～
113 ……LUNAR SILVER STAR STORY
114 ……REBUS ―レブス―

あいうえお順

ガンダム・ザ・バトルマスター2 ……94
GUNばれ！ ゲーム天国 ……95
Kitty on your Lap ひざの上の同居人(パートナー) ……110
ギルティ・ギア ……97
銀河英雄伝説 ……96
クラシックロード優駿2 ……98
個人教授 La Leçon Particulière ……99
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ……100
サンダーフォースV パーフェクトシステム ……101
Gダライアス ……102
新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 ……103
スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア ……104
STOLEN SONG ……105
ゼルドナーシルトspecial ……76
装甲騎兵ボトムズ ～ウド・クメン編～ ……106
卒業III ～WEDDING BELL～ ……107
ツインビーRPG ……108
テイルコンチェルト ……80
鉄拳3 ……4
DEAD OR ALIVE ……84
天使同盟 ……109
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング ……58
パラサイト・イヴ ……22
ファイアーウーマン纏組 ……111
ファイナルファンタジーV ……64
ブシドーブレード弐 ……50
ブリガンダイン ～幻想大陸戦記～ ……112
みつめてナイト ……70
悠久幻想曲2nd Album ……40
LUNAR SILVER STAR STORY ……113
REBUS ―レブス― ……114
ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 World Cup France'98 ……92
ワールドスタジアム2 ……88

まんが／群馬県 小川明さん

鉄拳3

●発売日／98年3月26日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／3D対戦格闘
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可

©(株)ナムコ ©1998 田中政志／講談社

PS版だけに存在する隠し要素をまとめて紹介!

3Pカラー

キャラ選択時にパンチボタンで決定すると1Pカラー、キックボタンで決定すると2Pカラーになる。下の6キャラに限ってはスタートボタンで決定することで3Pカラーにもなる（チームバトルモードなどで3Pカラーを使うには、△ボタンで決定すること）。

フォレスト・ロウ	全身が黄色で統一された、某アクション映画の主人公を彷彿とさせるコスチューム。3Pカラーが用意されている6人の中では、使用条件が存在しないただ1人のキャラでもある。クリアデータがなくても、最初から選択可能だ。
ガンジャック	初代「鉄拳」に登場したジャックのコスチュームがモデル。モードを問わず、ガンジャックの累計使用回数が10回を越えると選択可能になる。目の部分が発光しているため、暗めのステージで素早く動くと残像が残って美しい。
タイガー・ジャクソン	アーケードモードを16キャラでクリアした後、自動的に選択可能になる（同一キャラでのクリアはカウントされない）。見た目も名前もエディとは異なるが能力は同じ。なお、PS版には彼専用のエンディングが用意されている。
凌暁雨	シャオユウの累計使用回数が50回を越えると選択可能になる。この服も仁と同様、彼女が通っている三島工業高等専門学校のものだ。なお、仁とシャオユウの3Pカラーには専用のステージも用意されている。舞台は学校の校庭だ。
風間仁	仁が通っている三島工業高等専門学校の制服姿。モードを問わず、仁の累計使用回数が50回を越えると選択可能になる。手っ取り早く使用可能にするには、1ラウンド設定にしたうえでVSモードなどで仁対仁の対戦を繰り返せばいい。
アンナ・ウィリアムズ	アンナの累計使用回数が25回を越えると選択可能になる（アンナを使用可能にしておく必要あり）。このゼブラカラーのコスチュームはPS版のオリジナルで、「重戦機エルガイム」でおなじみの永野護氏がデザインを担当した。

デモの演舞も変化するのだ!

PS版にはキャラのコスチュームが異なる3パターンの演舞が存在している。業務用と同じ1P（カラー）演舞は最初から見ることができるものの、2P演舞はアーケードモード5キャラ分クリアで、3P演舞はボスコノビッチを使用可能にすることで、それぞれ出現するようになっている。ふだんは「1P→2P→3P→1P…」と順番に登場するが、コマンドを入れることで自由に選ぶこともできる。そのためには、演舞前に表示される「NAMCO PRESENTS」という画面で1P側コントローラの特定のボタン（1P演舞ならR1ボタン、2P演舞ならL1ボタン、3P演舞ならR1+L1ボタン）を押し続けてやればいい。

◀これは3Pカラー演舞の一部。パンダがファランと同じ動きで見せ、テコンドーの型を見せてくれるのだ。

隠しキャラの使用方法

隠しキャラの熊、ジュリア、ガンジャック、木人、アンナ、ブライアン、平八、オーガ（第一形態）、オーガ（第二形態）はアーケードモードをクリアしていくことで1人ずつ使用可能になっていく。ただし、同じキャラで複数回クリアしても出てくれない。少なくとも9キャラでクリアする必要があるのだ。ゴンを使うにはタイムアタックモードかサバイバルモードで「GON」とネームエントリーすればいい。また、鉄拳ボールモードに出てきたゴンを倒しても使用可能になる（もし負けてしまってもアーケードモードに彼が出てくるようになるので、そこで倒せばOK）。ボスコノビッチは鉄拳フォースモードを3回クリアし、4回目のラスボスとして登場する彼を倒せば使用可能になる（4回とも同じキャラを使って構わない）。

このほかにも、特殊カウントに応じてキャラが使用可能になっていく新システムも採用されている。カウント方法はモードによって異なるが、基本的には「負けるたびに1カウント」という計算でいいだろう（VSモードだけは1回の対戦で2カウント加算される）。なお、カウントされるたびに右の表のキャラやモードが使用可能になっていくが、途中で3Pカラーの出現条件を満たしてしまうとカウンターがリセットされてしまうようにもなっている。これには注意しよう。

◀これで全キャラ。延べ人数（カラー違いを含む）はなんと48人!

カウント	使用可能キャラ	カウント	使用可能キャラ
100回	熊	450回	オーガ(第一形態)
150回	ジュリア・チャン	500回	オーガ(第二形態)
200回	ガンジャック	550回	鉄拳ボールモード使用可能
250回	木人	600回	タイガー・ジャクソン
300回	アンナ・ウィリアムズ	650回	ゴン
350回	ブライアン・フューリー	700回	Dr.ボスコノビッチ
400回	三島平八	750回	全キャラ(3Pカラー含む)

3Pカラーを含む全キャラを楽に出すには?

すべての隠しキャラを出す方法は2つある。基本となるのは左で紹介しているようにして自力で1人ずつ出していく方法だ。レベルやラウンド数は使用条件に影響しないので、イージー&1ラウンド設定にするといいだろう。使いこなせるキャラがあまりいないという人は、アーケードモードのラスボス戦までそのキャラで勝ち抜き、オーガ（第二形態）にわざと負け、そこで別のキャラに変更するといい。とはいえ、この方法はかなり時間がかかるし、ゲームをクリアするだけのテクニックも必要となる。そこでおススメしたいのが「VSモードを利用して簡単に全キャラを出す」という方法だ。ただし、連射機能つきのコントローラが2つないとできない方法なので、友だちから借りるなどして用意しておこう。あとは「体力を70%に設定した後、ファランの左キックボタンとロウの左パンチボタンを連射しておく」だけ。この状態で放っておくだけで自動的にカウントが増えていくからだ。連射のタイミングによっては効率よく倒せないが、その場合はキャラを替える（3Pカラー出現条件を満たさないよう、人選には注意!）などして対処しよう。

▶目標は375WIN。一晩も放っておけば簡単にクリアできるはず。

※「鉄拳3」記事内の✚キーの方向は、キャラが右を向いている場合で説明しています。また⇨はキーを入力、➡はキーを長めに入力するという意味です。

まんが／北海道 岩本奈々さん

シアターモード

アーケードモードをメインの10キャラでクリアするとシアターモードがメニューに出現する。ここでは、それまでに見たムービーを自由に再生することができるのだ。画面の上部にグラフィックが表示されるので、見たいムービーにカーソルを合わせて決定しよう（下部にはキャラ名とムービーのタイトルも表示される）。ただし、熊とパンダ、吉光とボスコノビッチ、オーガの第一形態と第二形態はそれぞれ共通のムービーになっている。

また、すべてのエンディングを見ると、シアターモード内にサウンドテストも出現するようになっている。

▲見たいムービーにカーソルを合わせ、ボタンを押そう。

▲セルアニメを取り入れているシャオユウのエンディング。

このモードは『1』や『2』でも利用可能!

左下の「DISC」を選択すると、CDの入れ替えを促すメッセージが出てくる。ここでは「鉄拳」シリーズすべてのムービーを楽しむことができるのだ。もちろん、サウンドテストも可能。その際は業務用のポスターも画面に表示される。

▲「鉄拳2」のムービー。スクロールするので注意！

鉄拳ボールモード

アーケードモードを10キャラ分クリアすると鉄拳ボールモードが出現する。ここでは〝ビーチバレー格闘〟とでも形容すべきオリジナル球技が楽しめるのだ。基本ルールは「ボールに攻撃を加えて弾き飛ばし、相手を攻撃する」とシンプル。しかし、「攻撃力の高い技をボールに当てると破壊力ゲージが溜まり、ボール自身に攻撃力がつくようになる」、「ガード不能技を当てるとボールが高速で飛んでいく」といったシステムのおかげで、ほのぼのとした見た目からは想像もできないほど熱い戦いが楽しめる。なお、直接、相手を攻撃することもできるが、ダメージを与えることはできない。また、ボールが自陣に落ちてしまうと本人がダメージを受けることになるため、ボールを無視してまで相手を直接攻撃するメリットもない。つまり、相手の行動よりもボールの動きの方が重要なのだ。ちなみに、ボールに刀による攻撃を当てると割れてしまうので、吉光（あるいは吉光をコピーした木人）をマイキャラにした場合は気をつけよう。

用意されているボールは3種類。（スピードや、相手に与えるダメージが異なる）。華麗な技を駆使したいのならばビーチボール、スピード感あふれる熱い試合をしたいのならばアイアンボールでのプレイがオススメだ。

◀センターライン越しに対峙する。下にあるのは破壊力ゲージだ。

◀相手に攻撃を決めてもダメージは与えられない。主役はボールだ。

プラクティスモード

技を練習するには各項目を細かく設定できるプラクティスモードが最適だ。中でも硬直時間を色で表示する「FREEZE SIGNAL」はとっても重要。これを「ON」にしておけば、技の硬直が解けた瞬間を視覚的に判断できるからだ（さらには、相手にかけられた投げコンボを抜けるタイミングまでわかる）。全身が緑＆赤色になってしまうため違和感を感じるかもしれないが、常に「ON」にしておきたい。

このプラクティスモードには、プレイヤーが入力したコマンドを記録し、再現してくれる「KEY RECORD」モードも隠されている。これを利用することで、自分が出す技を客観的に見ることができるのだ。技と技の間のスキを見つけたり、空中コンボの当たり具合をチェックしたりするのに活用しよう。特に空中コンボは両者の間合いや角度によって当たったり、空振りしたりするので、何度も実験してみるといい。もちろん「FREEZE SIGNAL」との併用も可能だ。「KEY RECORD」モードの具体的な操作方法は下のとおり。なお、記録されるのは✚キー操作と入力されたボタンだけで、直前の体勢までは再現できない。だからしゃがんだ状態から記録したい場合は、記録を始めた後にしゃがむところから入力しよう。また、両者の位置関係も記録されないので、相手に背中を向けていたりすると別の技が出てしまう点にも十分注意すること。ちなみに、記録できるのは25キー分まで。それ以上は入力しても無効になってしまうことも覚えておこう。

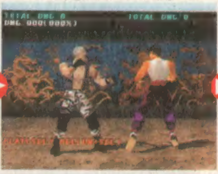
投げ抜け練習も可能!

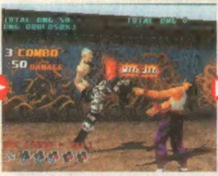
メニューの「TRAINING DUMMY」を「CONTROLLER」に設定しておけば、記録したコンボを反対側のコントローラで受けることができる。

このモードを利用して、相手の攻撃を横移動で避けたり、地面にバウンドした瞬間に受け身を取ったり、投げコンボから抜けたり、返し技を決めたり、スキのある地上コンボに割り込んだり、タックルからの攻撃を返したり、下段さばき後に反撃したりする練習をしていこう。いうまでもなく、そのためにはあらかじめ攻撃を自力で入力し、記録しておく必要があるのだが。

◀キングのダウン投げを抜ける練習もできる。

▲4つのLRボタンをすべて押したまま、〇ボタンを押してメニューから抜ける。あらかじめ各種の設定を済ませておく必要がある点に気をつけよう。


▲このモードに入ると、画面下にオレンジ色の文字が表示される。その指示に従って✚キーを下に入れつつセレクトボタンを押そう。これで記録を開始する。



▲赤い文字が表示されている間に空中コンボなど、好きな技を出してみよう。押したボタンはもちろん、技を出すタイミングまでそのまま記録されるのだ。

▲セレクトボタンを押せば記録終了。再びセレクトボタンを押すと、記録した動作を忠実に再現してくれる。その際、両者の位置を合わせておくことが大切。

まんが／神奈川県　充晋Rさん

『鉄拳3』ならではのシステムを理解しておこう!

攻撃種類

技は相手を攻撃する位置によって「上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃、ダウン攻撃」の4種類に分けられる。それぞれの特徴は以下のとおりだ。

●上段攻撃：相手の頭部や上半身を攻撃する技。しゃがまれると空振りしてしまう。

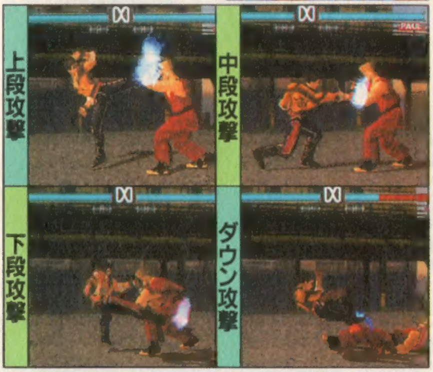
●中段攻撃：相手の腹部を攻撃する技。相手が立っていてもしゃがんでいても当てることができる。しゃがみガードしている相手に対しても、当てることができる。

●下段攻撃：相手の脚部を攻撃する技。もちろん、立っている相手にも当てることができる。

●ダウン攻撃：ダウンしている相手を攻撃する技。防御側はガードすることができない。横転したり後転したりして避けたり、起き上がり攻撃等で反撃することになる。

▶ガードできない「ガード不能技」詳細はP.10参照。

◀しゃがんでいてもガード可能な「特殊中段」技もある。



ガード

ガードによって相手の打撃技を無効化することができる。「立ちガード」と「しゃがみガード」の2種類があるが、どちらにもガードできる技とガードできない技が存在しているのでうまく使い分けていこう。もっとも、いくらガードを固めても、投げ技を出されたら投げられてしまうし、ガード不能技の射程内にいればそれも喰らってしまうのだが……。なお、このゲームには✚キーを入れなくても自動的にガードしてくれる「ニュートラルガード」というシステムも用意されている。とはいえ、自力で出した方がガード能力的には勝っている(横移動に対しても対応できるなど)ので過信しない方がいいだろう。

▲立ちガード。下段攻撃をガードすることはできない。

▼しゃがみガード。中段攻撃としゃがみ投げを喰らう。

投げ技

相手が投げ間合い内で立っているときにコマンドを完成させると、投げが決まる(自分がしゃがんでいても、この条件さえ満たしていれば投げることができる)。しかし、相手が間合い外にいたり、しゃがんでいたりした場合は空振りポーズが出てしまうので注意しよう。このゲームでは、相手の手足を掴まえて投げることもできる。相手が投げ間合いの外からパンチなどを出した瞬間にコマンドを入れると、その手を吸いこむようにして投げるのだ。ただし、相手の技の攻撃力が発生しているときに投げようとすると、逆に技を喰らってしまうことになるので注意しよう。

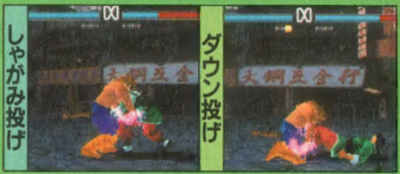
なお、キングだけはしゃがみ投げ、ダウン投げという特殊な投げ技を使うこともできる。それぞれの特徴は下のとおり。キングを使わない人も、キングと戦うときのために覚えておこう。

▲背後からの投げ。コマンドは投げ技であれば何でもOK。

キングは特殊な投げ技も使える

●しゃがみ投げ：その名のとおり、しゃがんでいる相手を投げてしまう技。入力するコマンドによってジャンピングパワーボムとリバースゴリースペシャルボムとを使い分けることができる。相手を掴まえられなかった場合、中腰状態で空振りをする。

●ダウン投げ：地面に寝て(ダウンして)いる相手をそのまま投げてしまう技。相手との位置関係(頭側、足側など)や相手の体勢(仰向け、うつ伏せ)によって出せる技は変わってくるが、コマンド自体は同じだ。相手を掴まえられなかった場合、膝をつきつつ地面に向かって空振りをする。



投げ抜け

ほとんどの投げ技は、技をかけられた瞬間に決まったボタンを押すことで投げ抜け(投げられる前に相手の手を振りほどく)できるようになっている。抜けるためのボタンは左パンチか右パンチである場合が多い。通常投げの場合、L投げ(左パンチ+左キック)なら左パンチ、R投げ(右パンチ+右キック)なら右パンチで抜けることができる。また、キングやニーナの使う投げコンボも途中で抜けることができる。あらかじめ使用頻度の高いルートの抜けコマンドを覚えておくといいだろう。P.16の「投げコンボ分岐リスト」には投げ抜けボタンも併記してあるので参考にしてもらいたい。

▲これが投げ抜けした直後のシーン。仕切り直しとなる。

▼このように、投げコンボも途中で抜けることができる。

まんが／岡山県 石沢彩香さん

ボタン同時押しの優先順位

4つあるボタンのうち2つを同時に押すと、優先順位の高いボタンに割り振られた技が自動的に選択されて出る。この優先順位は全キャラ共通で「左パンチ>右パンチ>左キック>右キック」となっている。つまり、左パンチと右パンチを同時に押すと左パンチが、右パンチと左キックを同時に押すと右パンチが、それぞれ出るというわけ。3つのボタンを同時に押した場合は、投げ技が優先されるようになっている。左パンチ+右パンチ+左キックならL投げ、左パンチ+右パンチ+右キックならR投げというように。ちなみに4つのボタンを同時に押すとチャージ(P.8参照)する。

(P.8参照)

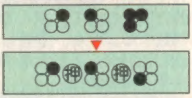
基本的な法則は以上のとおりだが、キャラの固有技が設定されている場合はそちらが最優先される。例えば、ニーナが「右パンチ+左キック」を2回連続で入力した場合、1回めは優先順位どおりに右パンチが出るものの、2回めは右パンチではなく左キックが出る。これは彼女が「右パンチ、左キック」というコマンドの固有技を持っているため。この法則をうまく利用すれば、コマンドを出しやすく再構成することも可能だろう。

ボタン時間差押し

あらかじめ左パンチを押し続けておくと、その後に左キックを押すだけで投げ技(L投げ)を出すことができる。これが「ボタン時間差押し」の代表的な例だ。このテクニックを活用することで、複雑な技も楽に出せるようになる。出そうと思った技ではなく、別の技が出てしまうという"暴発"も防げるので、初級者はもちろん上級者もうまく取り入れていこう。

右下はキングのチキンウィングフェイスロック。コマンドリストでの表記は上段のとおりだが、下段のように操作することで、簡単かつ確実に出すことができるようになる(㊚というのは、その前のボタンを押し続けるという意味)。右パンチ、左パンチをそれぞれ押しっぱなしにしておくことで、最後に左キックを入力するだけで「右パンチ+左パンチ+左キック」という3つボタン同時押しと同じ効果を持たせることができるのだ。せわしなくボタンを押す必要はなくなるし、誤操作も減るため技を確実に出せるようになる(入力タイミングには注意すること)。このテクニックは応用がきくので、いろいろと試してみよう。

キングの投げコンボ「チキンウィングフェイスロック」の場合



返し技

返し技とは、相手の上段&中段攻撃を受け止め、そのまま逆に攻撃してしまう技のこと。仁、ポール、ニーナ、アンナ、それに彼らをコピーした木人が使用可能だ。この技は相手が攻撃する瞬間に特定のコマンドを入れれば自動的に返すようになっている。ただ、投げ技や下段攻撃には負けてしまうので、連発するのは危険。相手の動きをよく読んで使うようにしよう。

なお、キングも返し技を持っている。使用方法は他キャラと同じだが、キック攻撃しか返せない。使いどころが難しい技といえるだろう。

▲仁、ニーナ、アンナは吉光の剣も返すことができる。

▲キング。どちらの足を返すかによって技も変化する。

返し技を返すこともできる!

相手に返し技を決められた場合、「読み負けた」とか「運が悪かった」と思ってあきらめてしまうことが多い。しかし、こちらにも反撃の余地は残されているのだ。相手が返し技を出してくると思ったら、下の表のコマンドを入れておこう。こうすると「チキン!」というボイスとともに返し技をさらに返してくれるからだ。攻撃力は小さいものの、ノーダメージで済ませられる。

左パンチ、左キック系の攻撃	➡
右パンチ、右キック系の攻撃	➡
仁とポールに崩拳を返されたら	⬋
ニーナに崩拳を返されたら	➡

なお、崩拳だけは相手キャラによってコマンドが変化することを覚えておこう。

さばき

◉下段さばき

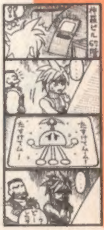
下段攻撃の攻撃力はたいしたことがないものの、そこからコンボにつなげられるとやっかい。相手がしつこく下段攻撃を狙ってくるようなら、下段さばきで反撃してみよう。ダメージを与えることはできないが、こちらもノーダメージで済む。何よりも相手の体勢を崩すことができるため、主導権を握ることができるのだ。キングなら下段さばきからのしゃがみ投げも狙える。「⇩+右パンチ+左キック」でさばいたら、すぐにキックだけを押し直そう(左キックだけを離して右キックを押す)。高確率で投げられるはずだ。

◉上・中段さばき

ロウとシャオユウは上・中段さばきも持っている。攻撃力こそないものの、使い方は仁やニーナらが持つ返し技に近い。攻撃された瞬間に上・中段さばきを出して相手の体勢を崩し、すかさず反撃しよう。ただ、相手もすぐに動けるようになるため、出の遅い技はガードされてしまう。右アッパーなどの出の速い技で反撃するように心掛けよう。レイの虎の構えで前進しても自動的に上・中段さばきになる。ただし、さばけない技は喰らってしまうので覚悟しておくこと。ロウのフェイクステップとレイの酔歩も相手の上・中段攻撃をさばく効果を持っている。これらの技はパンチ攻撃しかさばけないため、他キャラの上・中段さばきほどの効果は期待できない。

▲シャオユウの上・中段さばき。決めたらすぐ反撃しよう。

▼ロウ。自動的に相手のパンチ攻撃をさばいてくれるのだ。



まんが/神奈川県 茶風丸さん

横移動

✚キーをチョコンと上下に入れることで画面の奥や手前に移動することができる。相手との軸をずらす一番のメリットは「直線的な攻撃をかわせる」という点にある。仁の胴抜きのように前進しつつ攻撃する技を避けるには、それなりの距離をバックステップする必要がある。しかし、タイミングよく横移動すれば必要最小限の動きで避けることができるのだ。ガードしたわけではないので、相手との間合いも離れない。ガードしたときに発生する硬直もないため、即座に反撃することも可能だ。

なお、相手との距離によって軸ずらしの効果は変わってくる。移動距離は基本的に同じなので、遠くで横移動するよりも、接近して出した方が、より大きく軸をずらせるのだ。

ホーミング性能の高い技に注意!

多くの技はコマンド入力が完成した時点で攻撃目標を定める。だから、入力完成時から実際に攻撃判定が出るまでの間に横移動することで、その攻撃を無効化することができるのだ。ただ、いくつかの例外もある。回転しつつ繰り出すキック攻撃は横方向に対しても強いため、移動しても当たってしまう。

また、攻撃判定が出る瞬間に攻撃目標を定める技も存在している。その代表例がポールの万世龍王拳。写真のガンジャックは横移動でポールの右側に逃げている（両者の足の向きに注目）。だがこの後、ポールはクルリと回転しつつガンジャック目掛けて万世龍王拳を繰り出すことになるのだ。

チャージ

4つのボタンを同時に押すと体中を光らせつつチャージ（気合溜め）ポーズを取る（このとき✚キーが入っているとキャンセルしてしまう）。チャージが完了すると一定時間、体に光をまとうようになり、さまざまな効果が現われるのだ。もっとも大きい効果は「当たった攻撃がすべてカウンターヒット扱いになる」というもの。チャージ中に攻撃力の高い技を当てれば、一発逆転も不可能ではない。カウンターヒットさせると別の技に連携させることができるキングのグランドスマッシュも、チャージを利用することで連係を前提として出せるというわけ。技を相手にガードされても、わずかながらダメージを与えられるようにもなっている。その一方でマイナス要素もある。チャージ中はガードができなくなるし、相手の攻撃を受けるとその技がカウンターヒット扱いになってしまう。使いどころには注意しよう。

◀攻撃が当たるか、一定時間たつと自然に消えてしまう。

クリーンヒットとカウンターヒット

一部の技（ポールの崩拳、シャオユウの架推掌など）は密着するくらい近くから当てることでクリーンヒット扱いになる。クリーンヒット時には威力がアップするので、相手が目の前で空振りをしたり、相手の攻撃をうまく横移動で避けられそうだったら狙ってみよう。また、すべての打撃技は「相手が攻撃モーション中で、その攻撃の当たり判定が発生する前に自分の攻撃を当てる」ことでカウンターヒット扱いになる。こちらも威力がアップするので、相手の反撃を誘うなどしてから狙ってみたい。ニーナのファールキックのように、カウンターヒット時にのみ相手をダウンさせられる技も存在している。

▲シャオユウの架推掌をクリーンヒットさせたところ。

▼ファールキック。相手はうずくまるようにダウンする。

起き上がり

操作方法は下図のとおり。「横転してから後転し、さらに起き上がり攻撃を出す」というように組み合わせることも可能だ。起き上がり時にもっとも重要なのはクイック回復。△ボタンを連打してダウンしている時間を短縮することができるので、常に連打するよう心掛けよう。ただし、✚キーやほかのボタンと併用しないと意味がない（△ボタンだけでは起きない）点に注意すること。

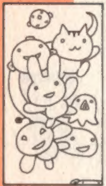
✚キー操作

	その場起き上がり			
	⬉	⬆	⬈	
後転	⬅	★	➡	前転
その場しゃがみ起き上がり	⬋	⬇ ※1	⬊	その場しゃがみ起き上がり

ボタン操作

□ 横転	△ クイック回復
× 下段攻撃	○ 中段攻撃

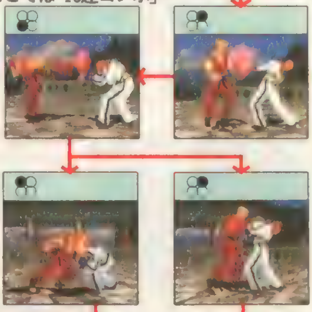
※1：画面手前への横転や牽制キックなど、いろいろな使い方がある。

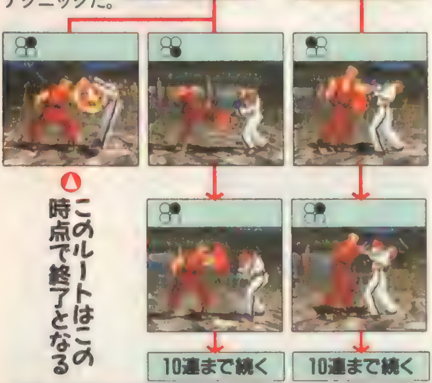


まんが／兵庫県 あきささめさん

10連コンボ

10もの技を連続して出す攻撃方法。すべての技が連続技になっているわけではないが、コンボの性質(攻撃箇所やタイミング)を知らない相手になら全部決めることも可能だろう。10連コンボの途中には分岐点がいくつか用意されているので、うまく使い分けよう。ここでは「10連コンボ」とまとめて呼んでいるが、ルートによっては5連コンボや8連コンボで終わってしまうものもある。10連コンボの入力を途中でやめ、そこから別のコンボや投げ技を狙いにいくのも重要なテクニックだ。





△このルートはこの時点で終了となる

ダッシュからの攻撃

崩拳や架推掌をカウンターで決めたり、投げ技で相手を遠くに放り投げたら、ダッシュからの攻撃を決めるチャンス。✚キーを前に3回素早く入力して(3回目は入れっぱなしにすること)ダッシュしよう。

ダッシュからの攻撃は、大きく分けて下の6パターンに分類できる。表内に「相手と接触」とあるのは、走り続けていれば勝手に出る技のこと。相手に避けられることも多いが、ボタン入力を必要としないので初級者でも簡単に出すことができる。ボタン入力を必要とする技は状況に応じて使い分けていきたい。ホーミング性能の高いダッシュスライディングは下段攻撃。攻撃力は低めだが、当てやすいのがポイントだ。ランチョップは中段攻撃。ガードさせれば相手を一瞬だけひるませることもできる。ダッシュスラッシュキックは固有技。仁、ロウ、ニーナ、ファラン、レイ、シャオユウらが使用可能だ。

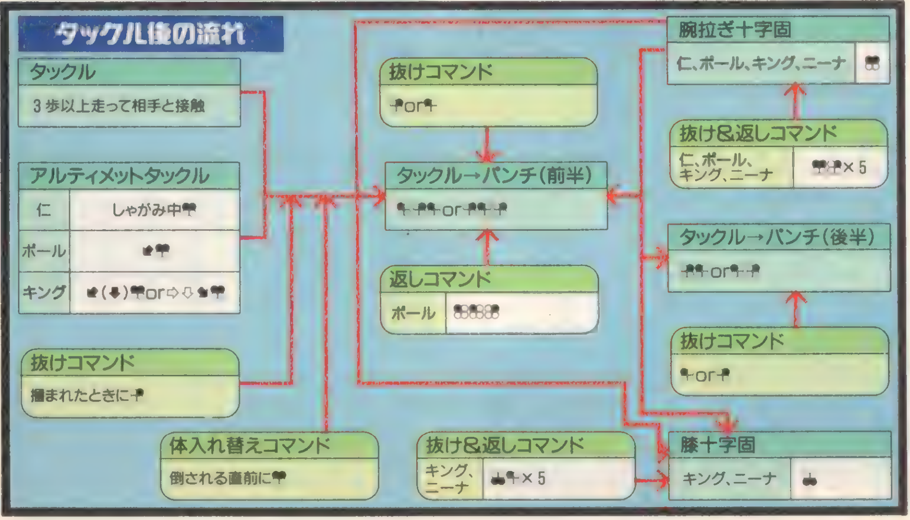
相手が背を向けているときにタックルを決めることもできるが、そこから技を派生させることはできない。

ダッシュスライディング	3歩以上走って
ダッシュスラッシュキック	3歩以上走って
タックル	3歩以上走って相手と接触
ランチョップ	4歩以上走って
踏みつけ	4歩以上走ってダウンしている相手と接触
無敵ショルダーアタック	4歩以上走って相手と接触

タックルからの攻防

タックルを決めた後の攻防をまとめたのが下の図だ。基本となるのは、全キャラが使うことのできる「タックル→パンチ」。この技は最初に右パンチを出すか左パンチを出すかで抜けコマンドも変わるので注意しよう。

なお、吉光(&吉光をコピーした木人)は「タックル→パンチ(前半)」が串刺しになり、後半には連携しない。



まんが/熊本県 RATIXさん

ガード不能技

ガードが役に立たない技のことで、すべてのキャラに最低でも1種類以上用意されている。攻撃力の高い技がほとんどなので、当てることができれば一気に有利となるだろう。ただし、コマンドを入れてから実際に攻撃するまでに時間がかかるため、相手にバレやすいのが欠点。初級者相手でもない限り、対戦で決めるのは難しいかもしれない。ガード不能技には吉光の毒霧、ニーナのデビルキッス、キングのジャガーインパクトといった上段判定の技も存在している。これらは相手にしゃがまれると空振りしてしまうので、さらに使いにくくなっている。

▲熊の紅返し。攻撃力が高く、当たれば即座にKOとなる。

▼上段判定のガード不能技。しゃがむだけで無効化できる。

ディレイ

一部のコンボは2発目以降を出すタイミングを遅らせることができる。わざと遅らせる(これを「ディレイをかける」という)ことで相手の読みをはずしたり、空中コンボを決めやすくすることが可能なのだ。写真は仁の「追い突き→羅刹門・壱」という空中コンボ。羅刹門・壱を一気に出してしまうと3発目の右パンチ攻撃が空振りすることがわかってもらえるだろう。すべてを当てるには2発目を出した後、少しだけ待ってから3発目を出す必要があるのだ。

このように、技によってはディレイをかけないと効果的な攻撃ができないものも存在している。

ディレイをかけない

ディレイをかける

空中コンボ

相手を浮かせた後、いくつもの打撃技を連続して決めるのが空中コンボだ。浮かせられた側は地面に落ちるまで何もできないため、反撃される心配はない。浮かせる方法は大きく分けて2パターン。右アッパーやジャンプ右キックなどの通常技と、仁の鬼殺しなどの各キャラ固有技だ。なお、技を空中でヒットさせる場合、その技が本来持っている攻撃力がそのままダメージになるわけではない(少し攻撃力が落ちる)ことも覚えておこう。

P.11からのキャラ別連続技では、空中コンボを中心とする連続技を紹介している。参考にしてもらいたい。

▲ライジングブレード。浮かせる高さは技ごとに異なる。

▼攻撃力は2発目が80%、3発目以降は50%に下がる。

受け身

地面にバウンドした瞬間にいずれかのボタンを押すと受け身を取ることができる(パンチボタンを押すと画面奥に、キックボタンを押すと画面手前に受け身を取る)。こうすることで前作までなら確定していたダウン攻撃をかわせるようになった。同時に、こちらがバウンドするという前提でコンボを出されても、それを回避することができる。空中コンボ時のダメージはあきらめるしかないが、それ以降の攻撃は空振りさせることができるというわけだ。受け身中には無敵時間も存在するので、「相手の攻撃をかわしつつ起き上がり、即座に反撃する」ということも可能だ(受け身が終わったときはしゃがんでいるので、しゃがみ攻撃や立ち途中攻撃で反撃することになる)。もっとも、受け身を取っている間にも硬直時間は存在するため、相手に様子を見られてしまうと、逆に無防備状態をさらけ出すことになるのだが……。

なお、キングのジャイアントスイングや仁の超ぱちき、ロウのドラゴンニーといった一部の投げ技にも受け身は有効だ。

▲受け身中はしゃがみ判定。相手が受け身を取りそうだったら、タイミングよく攻撃を重ねてみよう。これはキングのしゃがみ投げ。もちろん成功している。

▲一部の投げ技は受け身を取ることができる。投げ抜けに失敗しても、あきらめずにボタンを連打しよう。

◀受け身を取る方向は、そのときに押すボタンで選択できる。基本はボタン連打でいい。

受け身が取れない場合もある

空中でうつ伏せにさせられたり、きりもみ状に回転してふっ飛んだり、転がりつつふっ飛んだり、地面に叩きつけられたり、地面で大きくバウンドしたり、回転系の足払いを喰らって足元をすくわれたりした場合は受け身を取ることができない。逆にいえば「相手をそういう状態にもっていけば、高確率でダウン攻撃を決められる」ということでもある。ニーナの鯉斬りや平八の奈落払いなどを決めたらチャンスだ。使い勝手のよい固有技がない場合は、空中コンボを利用してそういう状態を作り出したい。例えば、側面からふっ飛ぶタイプの打撃技を決めれば相手をきりもみ状に回転させることができる。また、背後から打撃技を決めたり、浮かせた後に側面から攻撃することで相手をうつ伏せにすることもできる。威力重視もいいが「受け身を取れない空中コンボ」も使ってみよう。

うつ伏せ

きりもみ回転

まんが／大阪府 魚心さん

凌 暁雨

上は夢肩からの空中コンボ。この技を出すと自動的に背後を向くので、そのままパンチを数発入れたら双壁掌につなげよう。最後の双壁掌は、コマンドをあせらず正確に入力することが大切。そうしないと側転横移動(➡両パンチ)などに化けてしまうからだ。下は鳳凰の構えを取ってから弓歩盤肘・超遅を出し、双壁掌(1発で止める)、雀連手、架推掌と続けて当てている。

難易度 E　威力 50

難易度 D　威力 50

吉光

上は右アッパー後に紫電菊(後半の忍法卍菊部分は2発だけ当てること)、倒木蹴と決めている。倒木蹴を当てる気がなければ、紫電菊をすべて出し切っても構わない。下は日向砲、吉光ブレード、鋼閃華とつなげるコンボ。日向砲を決めた後、ほんの少しだけ後退してから吉光ブレードを出すのがポイントだ。相手との角度によっては、鋼閃華がうまく当たらないこともある。

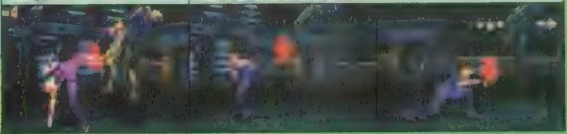
難易度 D　威力 50

難易度 B　威力 85

ニーナ・ウイリアムズ

ディバインキャノン(コンボ)は低い体勢から繰り出すため、相手の攻撃を避けつつ当てることも可能だ。上はそのままラピッドコンボ&双掌破につないでいる。下は一度ワンツーパンチ(✚キーを➡に入れたまま出す)で刻んだ後、アサルトコンボを出している。前作でもお馴染みの小ジャンプ左キック、レフトスピンローキック&ライトアッパーとつなげるのもいい。

難易度 D　威力 60



難易度 C　威力 70

フォレスト・ロウ

上はハイキックライトサマー、右キック、ドラゴンラッシュとつないでいる。最初のハイキックを当てるのが、一番難しいかもしれない。下はドラゴンラッシュ後にエルボードラゴンウイップ(入力が遅れると最後のオーバーヘッド部分を空振りしてしまう)を決めるコンボ。このほかドラゴンストームやシットストレートレフトサマーといった技も空中コンボに生かせる。

難易度 E　威力 70

難易度 E　威力 70

まんが／愛媛県　ストレッチマンさん

花郎

上はファイヤークラッカーから右半月蹴り、左半月蹴りとつなげるコンボ。半月蹴りをうまく当てる自信がないなら、左キックを連打しているだけで出せるレフトキックコンボに替えてもいい。下は右構え時にしか出せないプラズマブレードを浮かせ技に利用した空中コンボ。左半月蹴り、右掛け蹴り、フラミンゴレフトソバットと続けている。右構えになったら狙ってみよう。

難易度 D　威力 65

難易度 C　威力 60

キング

上のコンボは簡単だが攻撃力がイマイチ。最後をブルータルサイクロンに変えた方が効果的だろう。その際、パンチ部分のコマンド入力は「右パンチを押したら、押しっぱなしにしたまま左パンチ連打」でいい。下は相手が起き上がり攻撃をしてくれたときのみ決まる連続技。タイミングよくグランドスマッシュを出してカウンターヒットさせないとつながらないからだ。

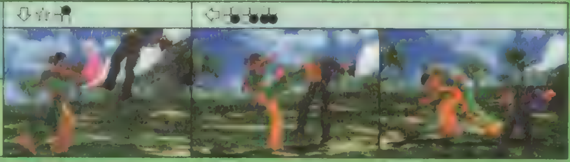
難易度 E　威力 40

難易度 C　威力 140

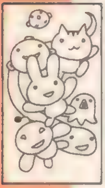
エディ・ゴルド

上は立ち途中右アッパーからのコンビナソ・マカコ・エンペ。下はトロッカ・エ・ビィアオ・バイア、サベサダス、ドゥプロとつなげるコンボ。最後のドゥプロはしゃがんでいないと出せないため、サベサダス後に✚キーを下に入れておく必要がある。このほかでは、逆立ちからのヴカオンで相手を浮かせた後にパラフーゾを2発当て、ヒラターニョへとつなぐコンボも強力だ。

難易度 D　威力 50



難易度 B　威力 60

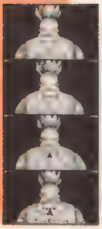


ポール・フェニックス

上は小ジャンプ右キックで浮かせた後にワンツーパンチ、双飛天脚と決めるコンボ。簡単に出せるにもかかわらず見るからに華麗な空中コンボだ。下は旋桜鉄騎からの旋桜崩激。最後の左パンチは、直前の右パンチが当たるまで待ってから出さないと空振りする点に注意すること。自信がないなら再び旋桜鉄騎を出してもいい。小ジャンプキックからの旋桜鉄騎なども狙ってみたい。

難易度 E　威力 45

難易度 D　威力 80

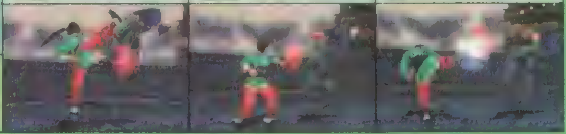


まんが／岐阜県　田中将司さん

雷 武龍

上は小ジャンプ右キックで浮かせ、転身連砲、振り向き左キックとつなげるコンボ。上段攻撃が続くため、見た目も派手だ。同じく小ジャンプ右キックからは、左パンチを1発挟んでからの龍声中段脚も有効だ。下は跳弓脚の後に左パンチ、狼牙揺震撃（4発で止める）と決める華麗なコンボ。入力時は☆（✚キーニュートラル）部分を確実に入れないと別の技が出てしまう。

難易度 E　威力 55



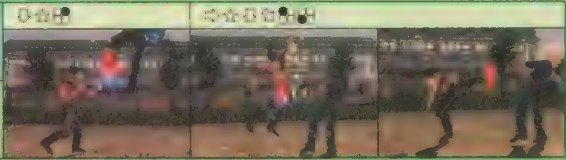
難易度 C　威力 50

風間 仁

上は風神拳、羅刹門・弐、胴抜きと決めるコンボ。強力な技を立て続けに出しているが、難易度自体は決して高くない。仁を使うなら、このコンボを出せるようになっておきたい。下は追い突きからの雷神拳中段脚。追い突きの硬直が解けた直後に雷神拳中段脚を出さないと空振りする。雷神拳部分の入力は✚キーを⇘に入れると同時に左パンチボタンを押すつもりで。

難易度 D　威力 70

難易度 A　威力 70



熊

上は熊鬼神拳を2連続で出した後にベアヘブンキャノンの1発目を決め、ベアシザースにつなぐというコンボ。2発目の熊鬼神拳をタイミングよく当てないとベアシザースが当たらないので注意。下は熊鬼神拳後に大ジャンプキックを当てる、見た目にも新鮮なコンボ。軽やかに飛び、蹴り上げるシーンは一見の価値ありだ。なお、最後はベアシザースにした方が威力は高い。

難易度 D　威力 55

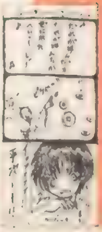
難易度 E　威力 60

ジュリア・チャン

上は小ジャンプ右キック、しゃがみ右パンチ、後掃腿、穿弓腿とつなげるコンボ。この後にしゃがみ左パンチを決めることもできる。後掃腿を確実に出すため、しゃがみ前進始めのタイミングを体で覚え込もう。下は浮かせた後に疾歩連肘を決め、さらに虎身連攻へつなげるという華麗なコンボ。受け身を取られると虎身連攻が空振りすることがあるので過信は禁物だ。

難易度 E　威力 55

難易度 C　威力 65



まんが／富山県　毛さん

ガンジャック

上はカタパルトスロープラスで投げ、バウンド直後にブラボーナックルを当てるという、投げ技から入るコンボ。バウンドさせないと威力が激減してしまう（投げ技分のダメージが入らない）ので注意。相手の体が小さい場合は、一歩踏み込んでからブラボーナックルを出すこと。下はライトニングハンドでダウンを奪い、メガトンストライクへとつなぐ、地味な（!?）コンボだ。

難易度 C　威力 75　相手の近くで

難易度 C　威力 35

アンナ・ウイリアムズ

上は右アッパーで浮かせてから小ジャンプ右キックをはさみ、そこからライトローキック&バックスピンチョップ（2回目はライトローキックのみ当たる）へつないでいる。下はクイックサマーソルトキック、右パンチ、ツイスティンググラウンドコンボ（3発で止める）というコンボだ。ツイスティング〜の入力に自信がない人は、往復ビンタを替わりに使うといいだろう。

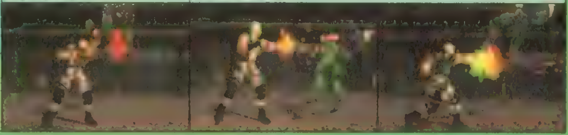
難易度 E　威力 40

難易度 E　威力 50

ブライアン・フューリー

上はリフトアッパーからのコンボ。マッハコンビネーションは最初の右パンチを出したら一瞬だけ待ち、その後に残りのコマンドを入れること。リフトアッパー後にスラッシュコンビネーション（B）を決めてもいい。下はフライングヒール、右パンチ、スナイパーソバットコンボというコンボ。フライングヒールを喰らって地上でバウンドした相手を右パンチでうまく拾おう。

難易度 D　威力 55



難易度 E　威力 60

三島 平八

上は奈落払い雷神拳からの無双連拳。奈落払いを3発出してから雷神拳につなぐことが大切だ。下は無双連拳で浮かせた後、左パンチ、多門殺・壱と続けて決める空中コンボ。硬直中にコマンドを入れないよう、十分に注意しよう。浮かせ技に風神拳を使ってもいい。平八の風神拳は中段攻撃なので（仁のは上段攻撃）当てやすいからだ。単純だが鬼神拳からの右キックも強力。

難易度 D　威力 65

難易度 D　威力 55

まんが／大阪府　霞田美由起さん

オーガ(第一形態)

上は小ジャンプ右キックで浮かせた後、ダブルフェイスブレーカー(1発で止める)、右キックとつなげるコンボ。通常技中心に構成されているが威力もそれなりにある。浮かせた後に左パンチ、鬼哭連拳とつなげてもいいだろう。下はスネイクブレードを連続して当てるコンボ。2回目を出すタイミングがやや難しいものの、決まれば相手に大ダメージを与えられる。

難易度	威力
E	45

難易度	威力
D	90

オーガ(第二形態)

上はケツアルクアトルからのスネイクブレード。ケツアルクアトルは2発目がガード不能技になっているため、1発目をガードされても決めやすい（素早く横移動されたりすると空振りする）のがポイント。このコンボはCOM戦でもよく決まる。下はハリケーンミキサーからのハンティングホーク。✚キーを⬋に入れっぱなしにしておけば簡単につなげられるはずだ。

難易度	威力
D	65

難易度	威力
E	60

コン

上は小ジャンプ右キックを2回決めた後にキリン殺しを決めるコンボ。コマンドは簡単だが威力も控え目だ。下はキリン殺し（✚キーは⬆で出す）からのたつまきコンボ。尻尾による攻撃を3発当てた後、空中にいる相手に火の玉を当てている点に注目。タイミングがやや難しいので、よく練習しておこう。キリン殺し(✚キーは⬋で出す)からの裏モグラ殺しも有効だ。

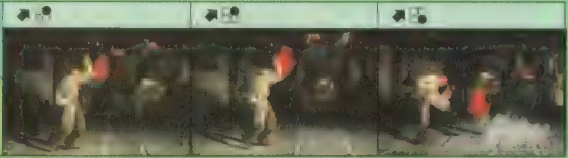
難易度	威力
E	35

難易度	威力
B	45

Dr.ボスコノビッチ

上は賢人拳を連発した後にキックを入れるお手軽なコンボ。放っておくと勝手に倒れてしまうボスコノビッチだが、✚キーを⬋に入れっぱなしにしているためその心配もない（最後のキックのときも入れっぱなしでいい）。下は老人拳、ニュートリノブラストと繰り出す派手な空中コンボ。老人拳後の着地(2枚目の写真)を成功させないとつながらないので、よく練習しておこう。

難易度	威力
E	35



難易度	威力
D	55

まんが／広島県 KANAさん

投げコンボ分岐リスト

ニーナ・ウイリアムズ

蟹挟み&飛びつきアキレス腱固からのコンボ

- **蟹鋏み**：接近して⇩⬂⇨
  - **前転腕十字固**
  - **アキレス腱固**
    - **膝十字固**
    - **回転アキレス腱固**
- **飛びつきアキレス腱固**：⇨⇨⇨
  - **回転アキレス腱固**

掌握からのコンボ

- **掌握**：接近して⇩⬂⇨
  - **首刈十字固**
  - **立逆脇固**
    - **捨逆脇固**
    - **裏門鷹羽絞**
  - **腕挫腹固**
    - **首捻顔固**
    - **股裂き腕十字固**

失脚からのコンボ

- **失脚**：接近して⇩⬃⬅ （—）
  - **万歳固**
    - **首捻顔固**
    - **股裂き腕十字固**
  - **立逆脇固**
    - **捨逆脇固**
    - **裏門鷹羽絞**

まんが／群馬県 沢瀬ゆうさん

アンナ・ウイリアムズ

掌握からのコンボ

- 掌握：接近して⇩⬂⇨
- 首刈十字固
- 立逆脇固
- 腕挫立十字腹固
- 捨逆脇固
- 裏門鷹羽絞
- 門投げ
- 腕挫裏十字固
- 前方回転腕絡

◉矢脚からの万歳固はこう出そう／コマンドを再構成すると出しやすくなる

万歳固の前半部分を矢脚のコマンドとセットにして一気に入力し（写真①のコマンド部分）、残り（写真②のコマンド部分）を時間差押しで入れるといい。万歳固の「左パンチ→両パンチ同時押し」という部分には時間差押しが通用しないようなので、このように分けて考えるのが有効なのだ。矢脚から立逆脇固へ連携させるときも写真③のように入力しよう。

◉ローリングクレイドルはこう出そう／時間差押しが使えない点に注意しよう

この技には時間差押しが通用しない。めんどうでもボタンを２つずつ押したり離したりしていこう（最後の３つ同時押しだけは時間差押し可能）。ＬＲボタンに４種類の２つ同時押しを割り振っておくのも効果的だ。アームブリーカー後にチキンウィング～を時間差押しで入力したら、すぐにローリングクレイドルのコマンドを素早く連続して入れよう。

キング

アームブリーカーからのコンボ

- アームブリーカー：接近して⇨☆⇩⬊
- カワズ落し
- チキンウイングフェイスロック
- トリプル・アームブリーカー
- ストラングルホールド
- ドラゴン・スリーパー
- ローリング・クレイドル

まんが／富山県　いわきゆーじさん

ジャガードライバーからのコンボ

ジャガードライバー	
接近して⇩⇘➡[ボタン]	[ボタン]or[ボタン]※1

↓

アーチロックフェイスバスター	
[ボタン]	―

↓

ボストンクラブ	
少し待って[ボタン][ボタン][ボタン][ボタン]	―

アルティメットタックル&タックルからのコンボ

アルティメットタックル	
⬇(or⬋)[ボタン]or⇨☆⇩⬊[ボタン]	[ボタン]

タックル	
3歩以上走って相手に接触	[ボタン]

↓

腕拉ぎ十字固	
[ボタン]	―

膝十字固	
[ボタン]	―

↓

レイジウインド	
[ボタン]	―

カゼスペシャル	
[ボタン]	―

スタンディングアキレスホールドからのコンボ

スタンディングアキレスホールド	
接近して⇨☆⇩⬊[ボタン]	[ボタン]

↓

S.T.F	
[ボタン][ボタン][ボタン][ボタン]	[ボタン]

↓

スコーピオンデスロック	
[ボタン][ボタン][ボタン][ボタン]	[ボタン]

↓

インディアンデスロック	
[ボタン][ボタン][ボタン][ボタン]	[ボタン]

↓

ロメロスペシャル	
[ボタン][ボタン][ボタン][ボタン][ボタン]	―

ワンダフルメキシカンコンボ&ベルウッドスペシャルコンボ

リバースアームクラッチスラム	
接近して⇨⬊[ボタン]	[ボタン]
接近して⇨⬊[ボタン]	[ボタン]

リバースゴリースペシャルボム	
接近して⇨⬊[ボタン]	[ボタン]
相手しゃがみ中に⇘⬊[ボタン]	[ボタン]
横移動中に[ボタン] ※2	[ボタン]

↓

バックドロップ	
[ボタン][ボタン][ボタン]	[ボタン]or[ボタン]※3

キャノンボールバスター	
[ボタン][ボタン][ボタン]	[ボタン]※4
横移動中に[ボタン]※5	[ボタン]or[ボタン]※6

↓

ジャーマンスープレックス	
[ボタン][ボタン]	[ボタン]

マンハッタンドロップ	
[ボタン][ボタン][ボタン]	[ボタン]

↓

パワーボム	
[ボタン][ボタン][ボタン]	[ボタン]※7

ドクターボム	
[ボタン][ボタン][ボタン][ボタン]	―

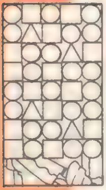
↓

ジャイアントスイング	
[ボタン][ボタン][ボタン][ボタン]	[ボタン]or[ボタン]※8

マッスルバスター	
[ボタン][ボタン][ボタン][ボタン][ボタン]	[ボタン]or[ボタン]※9

表内の※印について

※1 投げた直後は左パンチ、その後は両キックで投げ抜け。
※2 [illegible]を掴んだとき。
※3 リバースアームへの投げ抜けコマンドに対応。
※4 バックドロップを経由したときだけ投げ抜け可。
※5 相手の側面または背後を掴んだとき。
※6 左を掴んだときは左パンチ、右を掴んだときは右パンチ。背後を掴んだときは投げ抜け不可。
※7 キャノンボール～経由時のみ投げ抜け可。
※8 パワーボム経由は左パンチ、ドクターボム経由は右パンチで投げ抜け。
※9 ドクターボム経由は左パンチで抜けられる。ただしキャノンボール～スタート時は右パンチのまま。



まんが／東京都 あけまつさん

リズムで覚える10連コンボ

ナムコ笑認! DPSオリジナル完全版

簡単に出せそうで、意外と最後まで出すのが難しい10連コンボ。でも、このページを読んでしっかり練習すれば、もうバッチリ。タイミングを計って目押しなんかしなくても、決められた順番にボタンを連打するだけで、ちゃんと10連コンボが出せるようになるぞ。まずは右の「記号表記について」をよく見て、ボタンに対応した英字を覚えよう。それがすんだら、4〜5秒ぐらいの間（思ったほど速くはない）に歌詞に沿ってボタンを押していけばOKだ。多少練習が必要だけど、コツさえ掴めば超簡単だぞ。

なお、10連コンボの表内の☆印はそこで反撃を喰らう箇所だが、歌詞部分の☆印はコマンドリストと同様で✚キーをニュートラルにするという意味なので、くれぐれも勘違いしないように。それさえ間違わなければ、これでもうマスターしたも同然だぞ。

記号表記について

この10連コンボの解説では、押すボタンをABC表記に置き換えて解説する。下を見ればどう置き換えられたかがわかるだろう。✚キーを入れる方向については、キャラが右を向いている場合で説明しているから間違えないように。なお、⇨はボタンと同時入力、➡は次の✚キー入力まで入れっぱなしにしておくこと。

A= B= C= | D= AB= CD= | AD=
⇨=✚キーを入力
➡=✚キーを長めに入力

風間 仁

タイプが7つもあって混乱しがちだけど、実は同じフレーズがいくつも登場するから覚えることは少ない。5〜7のタイプはちゃんと✚キーをニュートラルにしないと胴抜きが出てしまうぞ。10発目が出にくい場合は、最後のボタンをずっと連打し続けておけばOKだ。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	歌詞
1	入力	●	●	☆●	●	●		●	☆●	●	●	CBDC ADADADAD BBBB AABB みしまと かざまが ほどよく ブレンド
	判定/攻撃力	上15	上6	中10	上10	下7	上5	上7	中10	中15	中30	
2	入力								☆●			CBDC ADADADAD BBAA みしまと かざまが ひとつに
	判定/攻撃力								中21			
3	入力										☆⇩●	⇦BDDD DDDDBB ADADADAD BB⇩CDCD ははから おしえられた おもいを いだいて
	判定/攻撃力										下,上 21,21	
4	入力	⇦●	●	☆●	●	☆●	●	●		●	☆●	⇦BDDD DDDDBB ADADADAD BBAA ははから おしえられた おもいを ひとつに
	判定/攻撃力	上12	上10	上10	下8	中6	中6	下5	上5	上5	中21	
5	入力	⇨➡●	●	●	●	☆●	●	☆●	●	●	●	⇨⇨☆BABB CDDD AAAA BBAA とうしん たおして せかいを ひとつに
	判定/攻撃力	上7	上8	上6	上7	中6	中11	下5	上5	中8	中30	
6	入力								●	☆●	●	⇨⇨☆BABB CDDD CCCC BBAA とうしん たおして ねがいを ひとつに
	判定/攻撃力								下5	中25	不30	
7	入力			☆●	●	☆●	●	●	☆●	●		⇨⇨☆BADD BDDC BBAA みなぎる ちからを ひとつに
	判定/攻撃力			中7	中10	下5	中7	下5	中25	不30		

凌 暁雨

タイプ1で10発目が出ずに9連で止まってしまう場合は、「うそつき」の部分を多少急いで入力して最後の●を連打すればあっさり出るだろう。タイプ2では、「シャオの〜」から3つずつ連打するからタイミングが狂いがちだ。区切りを入れずに、一気に最後まで入力することを心がけよう。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	歌詞
1	入力	⇧●	☆●	●	☆●	●	●	☆●	☆●	●	●	⇧DABB ABABAA CC DDDD DDDD AA ヘイハチ ランドは もう うそつき うそつき バカ
	判定/攻撃力	中20	上4	上7	中12	中10	上15	下6	下10	中14	中20	
2	入力				☆●	●	☆●	●	☆●	●	●	⇧DABB DDDD BBBABABAB AAADDD BBB ヘイハチ おじさま シャオのために テーマパーク 作って
	判定/攻撃力				下6	下10	中12	中12	下10	中16	中21	

花郎

タイプ1はレフトフラミンゴからすぐに10連につながるので、右構えのときに出すと11連コンボになる。それ以外はどんな場合でも10連にしかならないぞ。この10連で気を付けることは連打する速さだけ。それさえ違わなければ、少々ボタンを押しすぎたり、タイミングが遅れたりしても余裕で10連が完成するぞ。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	歌詞
1	入力	●	●	☆●	●	☆●	●	☆●	●	●	●	⇨CBBCC DDCC D×10 CCCC 引き分けは まぐれだ 三島流空手には 負けない
	判定/攻撃力	中12	上7	上10	下7	中7	中8	下7	上10	中21	上42	
2	入力	●	※上の段はレフトフラミンゴ、下の段はライトフラミンゴからそれぞれ10連コンボがスタートします。10連目から空中コンボ扱いでダメージが減算されます。									⇨DAAB CCDD CC D×10 CCCC むはいを ほこった オレ 三島流空手には 負けない
	判定/攻撃力	中12										

ブライアン・フューリー

あまり連打スピードも速くないし、ただただ一定のリズムでボタンを入力すれば比較的簡単に10連が成立する。練習にはもってこいのキャラだ。ただ、タイプ1と3は8連で止まってしまいイマイチ歯切れが悪いので、練習するにはタイプ2がオススメ。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	歌詞
1	入力								☆●			⇦CDD AABB AADD BBDD 生まれ 変わった 不死身の かいぶつ
	判定/攻撃力								中26			
2	入力	⇦●	☆●	☆●	●	●	●	●	☆●	●	●	⇦CDD AABB AADD BBAADDBB 生まれ 変わった 不死身の レプリカントだぜ
	判定/攻撃力	上20	中12	中5	中7	上3	上8	上5	上5	中10	上21	
3	入力							☆●	☆●			⇦CDD AABB AADD CCC 生まれ 変わった 不死身の ちから
	判定/攻撃力							上17	上16			

まんが／新潟県 RATAさん

ニーナ・ウイリアムズ

3タイプ共通で「れいとう」の部分は若干速いテンポで入力すること。また、✚キーを右下に入れてから10連をスタートする場合は、「れいとう」の部分は速いテンポにせず、最後まで同じペースで連打することを心がけよう。タイミングによっては10発目が出ないときもあるから、最後はひたすら連打だ。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	コマンド
1	入力									⊞	⊞	ABAB CCCC BBAA BBDD
	判定									下	中	れいとう すいみん 目覚めて スッキリ
	攻撃力									5	25	
2	入力	⊞	⊞	☆⊞	☆⊞	☆⊞	☆⊞	⊞	⊞	⊞	⊞	ABAB CCCC BBAA DDCC
	判定	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上	れいとう すいみん 目覚めて バッチリ
	攻撃力	4	10	6	6	7	9	6	6	6	30	
3	入力	↘⊞	⊞			☆⊞	☆⊞	⊞	⊞	☆⊞	⊞	ABAB DDCC DDBB DDCC
	判定	中	上			上	下	下	中	下	中	れいとう バッチリ あんさつ バッチリ
	攻撃力	10	15			9	9	5	6	5	25	

アンナ・ウイリアムズ

ニーナのタイプ2とまったく同じタイミングで出すことができるから、ニーナで練習していれば戸惑うことはないだろう。アンナの10連コンボは、プラクティスモードでもこの1つしか表示されないけど、ニーナと同様に✚キーを右下に入れるものも出る。その場合のタイミングもニーナと同様だ。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	コマンド
1	入力	⊞	⊞	⊞	⊞	☆⊞	☆⊞	⊞	⊞	⊞	⊞	ABAB CCCC BBAA DDCC
	判定	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上	いつもの ねえさん とケンカ したいわ
	攻撃力	4	10	6	7	9	6	6	6	6	30	

ポール・フェニックス

これは「2」のときと同じタイミングで出せるのでそのまま流用した。「あなた」の部分は速いタイミングで入力することが大前提。そのあとはタイプ1でも2でも、「ほんっとに」とか「格闘バカ」とか噛みしめるような気持ちで少々溜めながら入力していこう。慣れれば連打なしでも簡単に出せるようになる。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	コマンド
1	入力	⊞	⊞	⊞	☆⊞	⊞	⊞	⊞	☆⊞	⊞	⊞	ABC B A B A DDBBAA
	判定	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中	あなた ホントに ホントに かくとうバカ
	攻撃力	5	15	7	5	7	4	5	7	8	30	
2	入力				☆⊞	☆⊞	⊞	⊞	☆⊞	⊞	⊞	ABCA DDBBAA DDBBAA
	判定				中	下	中	上	中	下	中	あなたは かくとうバカ かくとうバカ
	攻撃力				6	7	8	5	8	10	30	
3	入力					☆⊞						ABCA B
	判定					中						これが鉄 拳
	攻撃力					30						

フォレスト・ロウ

3タイプとも、最初の✚キーが右下にちゃんと入っていないと2発目につながらない。ジョイスティックを使っている人はたぶん問題ないだろうけど、コントローラを使っている人はツライかもしれない。またタイプ2と3の、途中で入れる✚キー下は10連を出し終えるまで入れっぱなしにしておくこと。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	コマンド
1	入力	↘⊞	⊞	⊞	☆⊞	⊞	☆⊞	⊞	⊞	⊞	⊞	↘ABBAA CCCCCC DDCCDD
	判定	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中	これだけは ポールに勝つ サマーソルト
	攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25	
2	入力		⊞	⊞	☆⊞	⊞	⇩⊞	⊞	☆⊞	⊞	⊞	↘ACBBBB ⬇CCCCCCCC DDDD
	判定		下	中	上	中	下	中	上	下	中	だまされたよ ポールのバイクは こりごり
	攻撃力		6	6	8	6	6	6	8	15	38	
3	入力								☆⊞	⊞	⊞	↘ACBBBB ⬇CCCCCC DDDDDD
	判定								下	下	中	だまされたよ ポールのバカ おかねかえせ
	攻撃力								7	7	38	

吉光

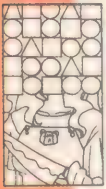
3つのタイプで共通のことは、「オレは」の部分を若干速いテンポで入力することと、それ以外の部分をあまり速く連打しないこと。あとは全体的な連打の速さを微調整すればOKだ。またプラクティスモードの5番目にある10連は、「たすけるのみ」のあとタイプ2の「のため闘神の〜」に移行すれば出せるぞ。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	コマンド
1	入力					⊞	⊞	⊞	☆⊞	⊞	⊞	ABA DD BBB BBB DD AAAA
	判定					中	中	中	中	不	不	オレは ただ 受けた おんを ただ わすれぬ
	攻撃力					3	3	3	7	8	30	
2	入力	⊞	⊞	⊞	☆⊞	☆⊞	☆⊞	⊞	⊞	⊞	⊞	ABA DDD DDD A×10
	判定	上	中	中	上	上	下	中	不	不	不	オレは はかせ のため 闘神の血が欲しい
	攻撃力	5	8	6	9	9	5	5	8	8	30	
3	入力	⊞	☆⊞	☆⊞	⊞	⊞			☆⊞			DD BBBB AA / ABA DDD DDDAACDCD
	判定	上	上	中	上	不			中			ただ たすける のみ / オレは はかせ のため たたかう
	攻撃力	20	20	5	6	30			25			

雷 武龍

ロウ同様、「オレは」の部分は若干速いテンポで入力することと、それ以外の部分をあまり速く連打しないこと。あとは途中で区切らず、間髪入れずに連打すれば問題はないはず。しいて気を付けるなら、CDという両キック同時押しの入力を誤らないようにすることぐらいだ。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	コマンド
1	入力									☆⊞	⊞	ABA CDCDCD BBB AAA DDAA DDDD
	判定									下	上	オレは ごぎょう のけん つかう スーパー ポリスさ
	攻撃力									7	35	
2	入力	⊞	⊞	☆⊞	⊞	⊞	⊞	☆⊞	⊞	☆⊞	⊞	ABA CDCDCD BBB AAA DDAA BBCC
	判定	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上	オレは ごぎょう のけん つかう スーパー なおとこ
	攻撃力	5	8	7	8	6	6	10	6	6	30	
3	入力					⊞	☆⊞	⊞	⊞	⊞		ABA CD×8 A×8 BB
	判定					中	中	下	下	中		オレは 武術を極めて 犯罪組織を 絶つ
	攻撃力					9	10	11	12	21		



まんが／北海道 [illegible]新さん

エディ・ゴルド

たぶん「え、これが10連?」と戸惑うことになるだろう。実はあまり使い勝手がよくない。ただしタイプ1を「武器は」で止めて相手を崩す、タイプ2から続けて「CDCD……」と連打して下段を狙う、などというアレンジはできる。なお「Hey!」の部分は、同時押しに近いくらいの最速のタイミングで入力すること。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	入力		☆							⇗	⇘
	判定	[illegible],中	中	上	上	中,中	中	上,中	中	中	中
	攻撃力	16,20	28	7	8	9,13	10	6,6	21	15	20
2	入力						←これ以降、派生技が出ます。				
	判定					下					
	攻撃力					12					

タイプ1：DC DDD BBB D×7 CD×5 ↙CD×4 ↗CD×4
Hey! オレの 武器は 凶器と化した 離れ技 喰らうと 痛いぜ

タイプ2：DC DDD BBB DDCC
Hey! オレの 武器は カポエラ

キング

どのタイプでも、歌詞の区切りを気にせず一気に連打しまくるのがコツ。それだけに連打速度が速くなりすぎないように気を付けよう。ポール同様、最初の「にだいめ」の部分だけ、ほんの少し速いタイミングで入力すれば、より成功率はアップするはずだ。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	入力										
	判定										中
	攻撃力	ダウンした相手にヒットすると攻撃力は15です。→									23
2	入力				☆		☆			☆	
	判定	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
	攻撃力	6	15	10	6	6	5	5	5	7	30
3	入力						☆			☆	
	判定					上	中	下	下	下	投げ
	攻撃力					8	10	5	5	6	30

タイプ1：ABAA BBBB DDDDDD AAAA
にだいめ キングは 遺志を継いだ レスラー

タイプ2：ABAA BBBB DDDDDD AACC
にだいめ キングは 遺志を継いだ もと孤児

タイプ3：ABAA CCCCCC DDCC BBABAB
にだいめ 目覚めるとき ゆうじょう 芽生える

ガンジャック

タイプ2は連打速度さえつかめば簡単に出せる。タイプ1だけはよけいな連打を受け付けてくれないので、やむを得ずこの形となった。「クラッシュ」以降は、画面を見ながらガンジャックの腕の動きに合わせてボタンを押すとよい。「ハンマー」は溜め気味にし、「ラッシュ」以降は一気に入力しよう。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	入力	⇩			☆						
	判定	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
	攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25
2	入力	⇗		☆			☆			☆⇩	
	判定	中	中	下	下	下	中			下	中
	攻撃力	15	8	5	5	5	8			12	35

タイプ1：⇩BA A A B A B A ABABAB
ジゾークラッシュ ハンマーラッシュミドル

タイプ2：⇗AADD CCDD AABB AABABAB
こころの やさしい ジャックに もどそう

ジュリア・チャン

3タイプともほかのキャラのときよりも、わりと速めにそして一気に入力しよう。10発目が出ないようなら、最後のボタンを連打し続けるといいだろう。押すボタンさえ覚えてしまえばすぐにマスターできる。歌詞の最後にある技名は「2」のときと同様、10連目に繰り出す技名を当てはめてあるぞ。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	入力				☆			☆		☆	
	判定	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
	攻撃力	8	6	6	6	8	6	6	7	8	25
2	入力									☆	
	判定							中	下	中	中(投げ)
	攻撃力							7	5	5	30
3	入力									☆	
	判定								中	下	中
	攻撃力								7	10	25

タイプ1：BAABB CCCC CC DDDD AAAA
受け継いだ 決めワザ なの ぜんそう じゅうじは

タイプ2：BAABB CCCC BB CCBB BBAA
受け継いだ 決めワザ 見て だいてん ほうすい

タイプ3：BAABB CCCC BB AADD DDCC
受け継いだ 決めワザ 見て せんきゅう たいなの

三島平八

タイプ1は仁のときと同様、✚キーをニュートラルにしないと10連にならない。失敗した場合は鬼神拳が出るぞ。大事なのはやはり入力するテンポだ。平八も4種類10連があるが、歌詞を見てもらえばわかる通り覚える部分は少ない。タイプ2～3は最初の部分以外、「ひたすら」と「たたかう」を覚えるだけだぞ。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	入力	⇨				☆		☆			
	判定	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
	攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
2	入力										
	判定										中
	攻撃力										30
3	入力	⇘		☆						☆	
	判定	中	上	上	下	下	中	上	上	中	中
	攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35
4	入力										
	判定							上	中	中	中
	攻撃力							5	8	21	25

タイプ1：⇨⇨☆BABB CDDD DDAA BBAA
とうしん たおして ちからを 我が手に

タイプ2：⇘CBBB DDDD AADD AABB AAA
みしまの へいはち ひたすら たたかう おとこ

タイプ3：⇘CBBB DDDD AADD AABB DD
みしまの へいはち ひたすら たたかう オニ

タイプ4：⇘CBBB DDDD AABB AABB AAA
みしまの へいはち たたかう たたかう おとこ

Dr.ボスコノビッチ

ボスコノビッチの20連コンボには、「ブリリアントペガサスブースター」という名称がついていて、気合い溜め中に発動する。気合い溜めコマンドは右キック＋左キックで、これを入力したらすかさず連打を開始しよう。「闘神の～」の部分の✚キーを入れるタイミングがずれると、最後までつながらないので注意。

タイプ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	入力	↗					→														
	判定	中	中	中	中	中	上	中	中	中	下	上	上	上	下	下	下	下	下	中	中
	攻撃力	25	20	10	10	10	10	15	15	10	10	13	10	10	10	7	10	10	7	12	13

タイプ1：CD↗AAA C×5 →C×11 D×6 C×8 BB AAA
え いきゅう 機関には 闘神の血が必要 吉光クン その手を貸しては くれ まいか

まんが／北海道 哲-PAYさん

パラサイト・イヴ

●発売日/98年3月29日●価格/¥6,800(CD2枚組)
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／シネマティックRPG
●対応周辺機器/MC(1ブロック)、AC

ストーリー本編からクライスラー・ビルまでを徹底大攻略!

スクウェアの技術力と、ハリウッドのCG映像技術が融合したシネマティックRPG『パラサイト・イヴ』。ストーリー本編から隠しダンジョンの〝クライスラー・ビル〟まで、この超大作のすべてを完全攻略する！

基本攻略編　まずはゲームの基本システムを完全に把握しておこう!

装備品のチューンナップや、ボーナスポイント（以下、BP）の振り分けによる自由なキャラメイクなど、多くの特徴的なシステムを搭載している『パラサイト・イヴ』（以下、「P.E.」）。まずはそれらの基本システムを把握することが、攻略の第１歩となる。ここではゲームを進めるうえで、覚えておきたいポイントをチェックだ！

アイテムの探し方

フィールドを探索中に発見できるアイテムボックスからは、武器や防具、弾丸、回復剤、治療薬など、さまざまなアイテムが手に入る。しかし、ときにはアイテムボックスが物陰や暗がりに隠れていたり、小さくて見えにくい場合もあるぞ。また、机やタンス、棚といった特殊な場所に隠されているものもある。フィールドを移動中に、入り込めそうな物陰や、アイテムが隠れていそうな場所を見つけたら、とりあえず近づいて○ボタンで調べるクセをつけよう。見つけにくいアイテムボックスは、NMCと遭遇した瞬間の暗転画面にて、アイテムボックスが浮き上がって見える現象を利用することで、ある程度は容易に発見できる。

◀アヤしいと思ったら、面倒くさがらずに徹底的に調べよう。隠し部屋も多いぞ。

チューンナップは「PLUS」を強化!

ツールを使って行う〝チューンナップ〟は、装備品に設定された全パラメータの「PLUS（付加値）」の数値か、搭載された追加効果の１つを、武器から武器、防具から防具へと移すことができるというもの。このチューンナップで重視すべきなのは、追加効果よりも「PLUS」の移動。なぜなら追加効果は、武器・防具ともに〝一定の確率〟で効果を発揮するものが多いからだ。しかもストーリー終盤までは、戦闘が確実に有利になるものはあまり登場しない。それに対して「PLUS」は、序盤から数値を蓄積させていくことができるため、少しずつだが確実に使用する装備品を強化できる。最終的には、この地道な作業が実を結ぶのだ。

▶序盤から「PLUS」を溜めまくれば、こんな数字にもなる。ちりも積もれば……

アイテム「トレカ」の用途って?

意外とその用途に気づかないプレイヤーが多いのが、アイテムの「トレカ」。これは17分署の武器管理部にいるウェインに渡すと、武器や防具のスロットを増やしてもらえるもので、「改造許可証」と同じ効果を持つアイテムなのだ。ただし、実際に使えるようになるのは、ストーリー中盤以降。なお、ウェインは「改造許可証」を渡した場合も、ちゃんとスロットを増やしてくれるぞ。

武器・防具の特徴を知ろう

豊富に用意されている武器と防具は、その種類や素材によって違った特徴を持っている。ここでは武器・防具のタイプ別に、それぞれの基本的な特徴を解説するぞ。なお、防具は素材と種類を分けて説明してある。両方の特徴をしっかり把握しておこう。

▲自分の戦闘スタイルに適した武器と防具を装備せよ。

武器の種類

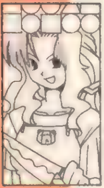
クラブ	手に持って殴打する打撃用の武器。攻撃範囲は狭いが、「盗み」の追加効果は魅力。
ハンドガン	目立った特徴はなく、標準的な性能を持つ拳銃。初心者はこれで戦っていくのが無難。
ショットガン	散弾型の銃。ハンドガンよりも威力があり、攻撃範囲も広いが、攻撃の間隔が長いのが難。
マシンガン	連射型の銃。多くの敵を攻撃することが可能だが、弾丸の消費量が激しく実用性は低い。
ライフル	攻撃範囲がもっとも広く、距離をおいての安全な戦い方に最適。だが、攻撃間隔が長い。
グレネードランチャー	比較的スロットが多く、多彩な追加効果を搭載できる銃。追加効果はこれに集めると便利。
ロケットランチャー	威力は超強力だが、使うには専用の弾丸が必要。ボス戦専用の武器となりそう。

防具の素材説明

ノーマル(N)	もっともオーソドックスな素材。防御力は最低で、安心感は薄い。
ケブラー(Kv)	軽く丈夫な繊維で織り込まれた素材。PEに対する防御力に優れている。
スペクトラ(Sp)	ケブラーよりもさらに軽量で、耐久性に優れた素材。比較的「PLUS」の数値が高い。
サバイバル(Sv)	ポケットが付いていて、装備するとアイテムの最大ストック数が増える。防御力は低め。
セラミック(Cr)	パラメータの「BASE(基礎値)」が高い、軽くて固いセラミック素材。
バイオ(B)	生物系の素材。敵のステータス攻撃に対して高い抵抗力を発揮する。
ケミカル(Cm)	戦闘時、Ayaが危険な状態のときに、回復系アイテムを自動的に使用する効果を持つ素材。

防具の種類

ベスト	もっとも一般的な防弾チョッキ型の防具。腕、首以外の上半身を保護する。
プロテクター	腕以外の上半身を保護する防具。ベストよりも防御力が高い。
ジャケット	腕も保護する革ジャンタイプの上半身用防具。防御力はプロテクターよりも上。
スーツ	腕、足を含め、全身をすっぽりガードする。ダイバースーツのような形状をしている。
アーマー	足以外の全身を保護する強固な防護服。5種類の中でもっとも防御力が高い。



まんが／広島県 PNハルヒさん

© 1998 SQUARE／原作:瀬名秀明「パラサイト・イヴ」(角川ホラー文庫刊)／キャラクターデザイン：野村哲也

連射度を下げれば"弾切れ"は防げる

銃が使えないと、攻撃範囲の狭いクラブでNMCと戦うことになるだけに、弾切れは絶対に避けたいところ。弾切れが起こるもっとも大きな要因は、連射度の数が多い武器を装備していることだ。武器の連射度が高くなれば、トータルのダメージは多少大きくなる。しかしその反面、1度の戦闘で使う弾の数は大幅に増えてしまうのだ。とくにマシンガン系の武器は、連射度の数が多いうえに、ターゲット選択ができないものが多く、チューンナップでかなり改良しないと使用は難しい 実のところ、「P.E.」の戦闘で1度に5体以上のNMCを相手にすることは滅多にないので、連射度は2～3もあれば十分なのだ。

▶マシンガンで爽快に戦いたい人は、「万能ツール」で"乱れ撃ち"をはずそう。

終盤のボス戦は「リバレート」が有効！

Ayaのレベルが33に達すると修得するパラサイト・エナジー(以下、PE)"リバレート"。このPEは、博物館のボスであるT-Rexですら3発で沈める、まさに最強にして最後の切り札だ。ただし強力な反面、PEバーをすべて消費する諸刃の剣でもあるため、使うタイミングには注意が必要だぞ。第4形態のEveを始めとした終盤に登場するボスにも、リバレートは非常に効果的。通常攻撃と併せて活用し、戦闘を有利に運ぼう。

◀使用後は行動不能になる。敵のHPを計算してトドメに使え。

よけまくって「BP」を稼げ！

Ayaがレベルアップしたときに得られる"ボーナスポイント(BP)"の量は、戦闘中に"敵の攻撃を受けてしまった回数"だけ少なくなる。得られるBPの最大数は、レベルアップまでに対戦した敵の数によって決まり、敵からの攻撃を受けた分が、その最大数から減算されるという仕組みになっている。つまり、敵の攻撃は可能な限りよけなければいけないのだ。まずは敵ごとの攻撃パターンを覚えることが、BP大量獲得の第1歩だぞ。

▶自分の攻撃は、敵の攻撃を確実によけきってからにしよう。

ガラクタを集めよう！

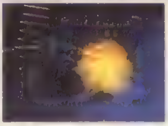
特定のNMCが落とす「ガラクタ」を武器管理部に持ち帰り、ウェインに合計300個処分してもらうと、超強力な武器・防具などを含む、12種類あるレアなアイテムのなかから1つを作ってもらえるぞ！「ガラクタ」集めに最適な場所は、Crow 1が大量に出現するセントラル・パークや、Crow 3が出現するクライスラー・ビルの2階～10階。ぜひ1度は、300個処分してみよう!!

最大スロット数を先に調べよう

それぞれの武器と防具には、スロットを増やせる最大数が個別に設定されている。ただ、その最大数は実際に限界まで改造してみないとわからないのだ。追加効果を付けて強化する武器・防具を決めるときには、いったんデータをセーブしてから、実験的にスロットを限界まで増やし、どれだけ追加効果を搭載できるかを確認しよう。最大10個までスロットが増やせるものもあったりするぞ。

追加効果も有効に使おう

ストーリー中盤以降の戦闘を戦い抜くには、追加効果の助けも必要になってくる。ここではゲームに登場する全追加効果の性能を紹介していくぞ。



◀追加効果を活用して、強力なボスに立ち向かえ！

武器の追加効果

×7	[連射度○]1度の行動で、弾を○発、撃てるようになる。2～10連射までである。
	[乱れ撃ち]武器が搭載している連射度の1.5倍の回数分、敵をランダムに攻撃する。
	[掃射]すべての敵に対し、連射度の回数だけ攻撃する。ただし、1発の攻撃力は低下する。
	[ヒート]弾丸に「高熱」の効果を付ける。熱が弱点の敵に1.5倍のダメージを与えられる。
	[フリーズ]弾丸に「冷凍」の効果を付ける。冷気が弱点の敵に1.5倍のダメージを与えられる。
	[サイアナイド]弾丸に「即死」の効果を付ける。一定の確率で敵に大ダメージを与える。
	[アシッド] 弾丸に「強酸」の効果を付ける。一定の確率で敵を毒状態にする。
	[トランキル]弾丸に「麻酔」の効果を付ける。一定の確率で敵を睡眠状態にする。
	[盗み]クラブのみの追加効果。攻撃力が半減するが、一定の確率で敵のアイテムを奪う。
	[ぶんどり]攻撃力を半減させずにアイテムを盗む。「クラブ改4」に付いている。
	[バースト]ターゲットを中心に、90度の範囲内にいる敵を同時に攻撃する。
1st	[先制攻撃]一定の確率で先制攻撃できる。ダブル、トリプルコマンドと併用すると効果大。
	[反撃]攻撃を受けた際、一定の確率で反撃する。確率は高めで、実用性は意外に高い。
	[クリティカル]クリティカルヒット(通常ダメージの1.5倍)が出る確率が増える。
	[ダブルコマンド]1ターンに2回行動できる。T-Rexが落とす「M8000」に付いている。
	[トリプルコマンド]1ターンに3回行動できる。ただし、登場するのは2周目以降。

防具の追加効果

	[毒回避]敵の毒攻撃(HPが徐々に減る)に対する回避率が上がる。
	[暗闇回避]敵の暗闇攻撃(ヒットレンジが最小化する)に対する回避率が上がる。
	[混乱回避]敵の混乱攻撃[Ayaの動きが✚キー操作と逆になる]に対する回避率が上がる。
	[硬直回避]敵の硬直攻撃(移動速度が極端に遅くなる)に対する回避率が上がる。
AUTO	[オートヒール]AyaのHPが少なくなると、自動的に回復剤(回復量の多いものから)を使う。
AUTO	[オートケア]Ayaがステータス異常になると、自動的に対応する治療薬を使う。
HP MAX	[HPアップ]AyaのHPの最大値がアップする。セラミック(Cr)素材の防具に付いている。
	[攻撃力アップ]Ayaの攻撃力[ATTACK]が2ポイント上がる。
	[攻撃力ダウン]Ayaの攻撃力[ATTACK]が2ポイント下がる。「万能ツール」ではずそう。
AT	[ATダウン]Ayaのアクティブタイム[ACTIVE TIME]が2ポイント下がる。これもはずそう。
PE	[PEライト]PE使用時のPEバー消費量が減少する。とても貴重な追加効果。
+4	[スロット+○]アイテムの最大ストック数が○個分増える。+1、+2、+4の3種類。

まんが／宮城県 NAKOさん

ストーリー攻略編 ストーリーの流れに沿った攻略でキミの捜査を完全フォロー!

カーネギー・ホールの惨事から、巡洋艦での最終決戦まで、ここではストーリー本編の流れを完全攻略! 初めてプレイする人はもちろん、「Ex Game(エクストラ・ゲーム)」攻略にも役に立つ完全保存版だ!!

1 カーネギー・ホール(入口~ステージ裏)

Eve覚醒のムービーが終わると、Ayaを動かせるようになる。まずはEveのいるステージへ向かおう。Eveに近づくと会話が始まり、そのまま戦闘に突入するぞ。初めての戦闘は、なんといきなりEveとの対決だ。ある程度ダメージを与えるとEveは逃走し、戦闘が終了する。そこからステージの脇に入って、舞台裏へ行こう。舞台裏では、床に空いた穴が発見できるぞ。それと同時に、カーネギー・ホールの外に警官隊が到着するイベントも発生する。すぐに地下に下りてEveを追跡したいのは山々だが、ここはまず劇場の入口に戻って態勢を立て直そう。Eveの追跡はそれからでも遅くはない。

「回復剤1」も忘れずに
◀舞台裏の穴の近くには、大きなアイテムボックスがある。中には「回復剤1」が入っているので、遠慮なくもらっておこう。

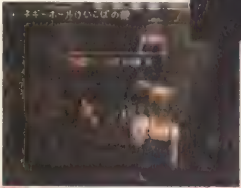
サイレンが鳴ったら
▶このセリフのあと、劇場の入口に警官隊が到着する。地下へ下りずに入口まで戻ると、警官隊が待機しているのだ。もちろんこのまま地下に下りることもできるが、1度戻った方が得策だ。

弾60発入手!
◀劇場の入口に戻った場面。右端の警官は、話しかけるたびに「弾+6」をくれる。全部で10回、合計で60発ももらえるぞ。また、左端の救急隊員は、HPを全回復してくれるのだ。

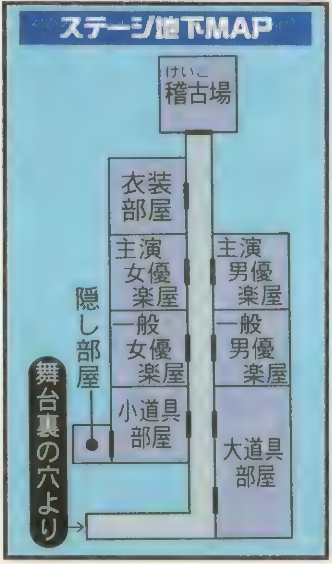
2 カーネギー・ホール(ステージ地下)

ホールの地下へ下りて各部屋をつなぐ廊下に出ると、イベントが発生してRat1(ネズミ)との戦闘に突入。ムービー付きで派手に登場するわりに強くはないので、倒すのに苦労はしないはず。この時点で入ることができるのは、一般男優楽屋と一般女優楽屋、そして衣装部屋の3カ所。まずは両方の楽屋のロッカーを調べて「回復剤+1」と「弾+6」を入手し、衣装部屋へ向かおう。衣装部屋では、つい立ての裏にあるアイテムボックスから「回復剤+1」と、倒れた死体から「がくやの鍵」が手に入る。机の上にはセーブポイントの電話もあるので、忘れずにセーブしておくこと。「がくやの鍵」を入手すると、稽古場を除くすべての部屋に入れるようになる。主演女優楽屋の日記帳を調べて「けいこ場の鍵」を手に入れ、稽古場へ突入すると、そこでは第2形態に進化したEveが戦いを挑んでくる。戦闘に勝つと、Eveはさらに下水道へと逃げるので、ピアノの裏にある穴から下りて追跡を続けよう。

「がくやの鍵」を入手
▶衣装部屋にある死体は、近づくと倒れる。その状態で死体を調べると「がくやの鍵」を入手できる。ちなみにクローゼットを調べるとParrot1(オウム)が……。



日記を調べると……
◀主演女優楽屋にある鏡台に近づくと、画面が切り替わる。鏡台の上には1冊の日記が置いてあり、調べると「けいこ場の鍵」を入手できるのだ。



稽古場に入る前に…
◀稽古場ではEveがピアノを弾いている。近づくとEveは第2形態へと進化し、戦闘が始まるぞ。部屋に入る前にHPを回復しておこう。

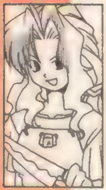
ピアノの裏から下水道へ…
▶ピアノの裏にある穴を下りる前に、衣装部屋でもう1度セーブをしておこう。下水道のNMCは手強いぞ。

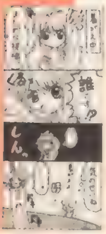
CHECK●1 [illegible]

小道具部屋の奥の壁は、そこだけ色が違っていて、なんだかアヤシイ感じ。実はこの壁を調べると、奥の隠し部屋に入ることができるのだ。隠し部屋のアイテムボックスからは「Nプロテクター」が手に入るので、小道具部屋の木のロッカーから手に入る「P220」とあわせて、しっかり装備しておこう。これでEveとの戦闘が、かなり楽になるはずだ。

▲このあたりを調べると、壁が崩れて中に入れる。入手した「Nプロテクター」は、必ずすぐに装備しよう。

●MAPのマーク… ↑ ◀上のフロアへ上がる階段 ↓ ◀下のフロアへ下りる階段 E ◀エレベーター

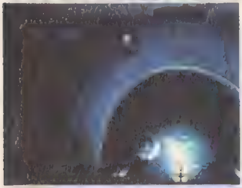




まんが/神奈川県 大河原あやのさん

3 下水道(1)

ホールの地下から下りてきた地点をまっすぐ奥へ進むと、左右対象に設置された2つの階段があり、左側の階段の裏に先へ進む通路が見つかる。この階段の周りには、アイテムボックスが3つ隠されているので、念入りに調べよう。隠し部屋(右の写真参照)も忘れずに調べること。左側の通路から先へ進むと、鉄格子が下りている場所に着く。すぐ左にあるスイッチを押せば鉄格子が上がり、Eve第2形態が待つ場所へ進めるぞ。スイッチの場所には電話もあるので、そのあとのボスとの戦闘に備え、必ずセーブをしておこう。



こんなところにも…

◀左右の階段のどちらかを上がり、奥へ進むとUターン通路に出る。ここから、下に2つのアイテムがあることを確認できる。

アイテム部屋へ…

▶右側の階段の裏あたりから右に入り込むと、4つのアイテムボックスがある隠し部屋に行ける。入口はまったく見えないが、念入りに探ればスルッと入れるぞ。

ハンドルを回すと…

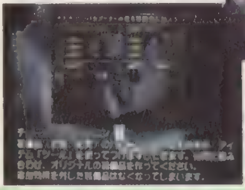
◀ここで○ボタンを押すとハンドルが回転し、右の写真の位置に4つめのアイテムボックスが出現する。中には「回復剤2」が入っているのだ。

4 ニューヨーク市警17分署

Ayaやダニエルの職場であるN.Y.市警17分署。ここではセーブはもちろん、さまざまな情報を入手したり、装備の改造やアイテムの保管ができる。今後の捜査の拠点になる、とても重要なスポットだ。17分署では、まず同僚とひと通り会話をしてから部長室に行き、ベイカーから「改造許可証」をもらう。そのあと地下の武器管理部へ足を運んでウェインとトーレスに会い、1階へ戻ろう。すると、通路の奥にダニエルの息子・ベンがいるので会話をする。その足で再び部長室へ戻ると、記者会見に出席することになるぞ。記者会見後、謎の人物からの情報を受け、Ayaとダニエルはアメリカ自然史博物館へ向かうことに。博物館でのイベントのあと、17分署に戻ると署内が慌ただしい雰囲気に包まれている。すぐに会議室へ行き、イベント後にセントラル・パークへ直行しよう。

「改造許可証」をゲット!

▶ベイカーに会うと、武器や防具のスロットが増やせる「改造許可証」が1枚もらえる。博物館から帰って来たときも、会議室で2枚目がもらえるぞ。



チューンナップが可能に

◀武器管理部のアイテムボックスからは「ツール」が入手できる。ウェインからチューンナップについての説明をじっくり聞いておこう。

手がかりを求めて博物館へ……

◀記者会見後、ダニエルとAyaは、ミトコンドリアの権威・クランプ博士のもとへ事件についての情報を聞きに行く。だが、有益な情報を得ることはできない。

CHECK●2

不要なアイテムや装備品を預けたり、武器や防具を改造したりと、捜査の拠点として何かとお世話になる武器管理部。特定の条件を満たせば超レアなアイテムがもらえたりもするこの部署は、17分署でもっとも重要なスポットだ。捜査の節目には、必ずここに足を運んでアイテムの補充や整理をしておこう。ちなみに、ゲーム中盤まではトーレスが武器や防具の改造を担当しているが、ある重要イベント後は、ウェインがそのあとを引き継ぐ。ウェインが担当になると、「トレカ」や「レアトレカ」でも装備品のスロットを増やしてもらえるようになるぞ。

▲「改造許可証」を渡して装備品のスロットを増やしてもらえば、多くの追加効果を搭載可能になる。

▶捜査の途中にアイテムを持ちきれなくなったら、1度戻ってウェインに預けるのが得策。

◀カウンターにあるアイテムボックスから入手できる「弾+6」は、いったん17分署を出てから戻ってくることで何度でも取れる。部屋の右奥にある「回復剤+1」も同様だ。

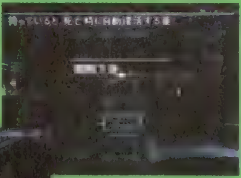
まんが/東京都 ましゅうさん

5 セントラル・パーク

カーネギー・ホールとは比較にならないほど広大で、出現するNMCも手強いこのセントラル・パーク。NMCとのエンカウント数も多く、「回復剤」を多めに用意しておくなどの準備を怠ると命取りになりかねない。とくに毒を持つNMC、Snake 1 -Poison(毒ヘビ)の存在は、プレイヤーにとって脅威となる。この時点で入手できる「毒治療薬」の数は少ないので、敵にSnake 1 -Poisonがいたら慎重に戦おう。クリア手順は、管理事務所(「CPの鍵」入手)→野外劇場→広場→馬車の順番。フィールドをくまなく探索してアイテムをかき集めながら、じっくりと攻略していこう。NMCとの戦闘を重ねて、Ayaのレベルを十分に上げておくことも重要だぞ。

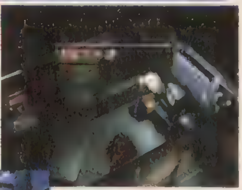
CHECK●3 見つけにくいアイテムの位置を紹介!!

念入りにチェックしていても、発見しづらいアイテムボックスはやはりある。ここではとくに見つけづらいアイテムボックスの位置を紹介するぞ。下で説明しているほかにも、パーク入口から入ってすぐのパトカーの裏にある「毒治療薬」などがある。もはや"隠れんぼ"の感覚に近いものがある!?



▲城入口の階段を上がったところの両側。堀で隠れているので実物は見えない。

◀広場に向かう道の直前にある立体交差の柱の陰。このちょうど反対側にもある。

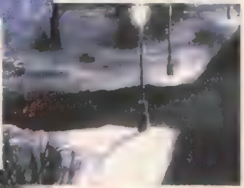


「CPの鍵」を入手!

▶管理事務所の机からは、亜熱帯ゾーンと野外音楽堂に入るために必要な「CPの鍵」が入手できる。この部屋では「Spベスト」と「M203」も手に入るぞ。左の長椅子を調べてみよう。

野外劇場へ…

◀まずは、入口を入って観客席へ。イベント後はまたここに戻り、右側の「BACK-STAGE」からステージへと向かおう。ステージではEveが待ち受けているぞ。



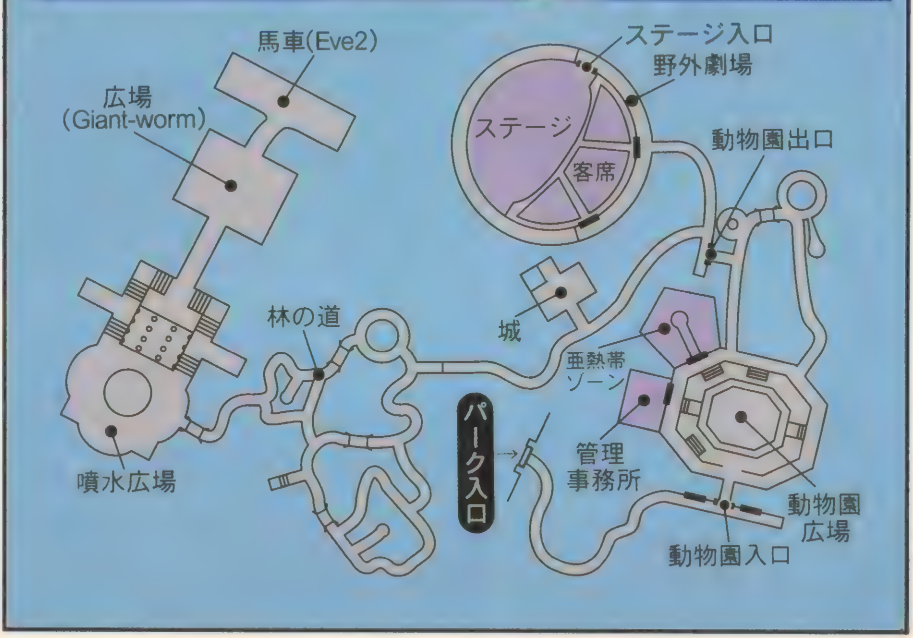
死体を乗り越える!

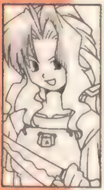
▶野外劇場でのイベント後は、分かれ道で倒れている死体(写真参照)を乗り越えられる。その先の城にはセーブポイントがあるので立ち寄って行こう。

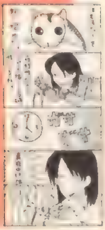
ボス2連戦の前に…

◀広場へと続く道には電話がある。Giant-worm(巨大ミミズ)、Eve第2形態と戦う前には、必ずここでセーブをしてHPを回復しよう。「回復剤」が少なければ、一度17分署に戻るのも手。

セントラル・パークMAP



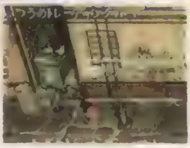




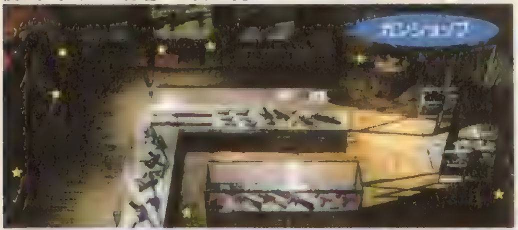
まんが/神奈川県　花豆さん

6 ソーホー

アパートでダニエルと前田の話を聞いたら、ガンショップとドラッグストアで装備品やアイテム（写真の★部分）を手に入れよう。持ち切れなくなったら17分署に戻り、アイテムを整理してからまた来るといい。アイテムをすべて入手したら、パトカーの助手席に乗ってアメリカ自然史博物館へ向かう。博物館でのイベント後は、すぐに17分署へと戻ろう。



▲ここにある「トレカ」も必ず拾っておこう。

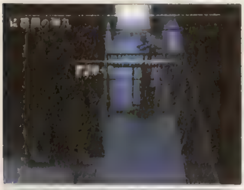


すべてのアイテムをゲットせよ!

◀▲強力な武器、防具を始めとして、貴重なアイテムがたんまり手に入る。それまでに手に入れていたツールを使って、武器と防具を存分に強化しよう。手に入るアイテムは各8個ずつ計16個。残さずいただこう！

7 ニューヨーク市警17分署〔Eve襲撃後〕

ついに、Eveの魔手が17分署を襲う！　襲撃後の17分署に出現するNMCは、セントラル・パークのそれとは比較にならないほど強力。Ayaのレベルだけでなく、武器と防具もしっかり強化していないと、まったく太刀打ちできないぞ。幸いながら署内にあるほとんどの部屋で装備品やアイテムが手に入るので、それらも活用しつつ4階を目指そう。攻略ルートは、まず地下1階の警察犬舎でジェシーと会話する。次に武器管理部に入ってウェインと会話し、イベント終了後、1階の分室でワーナーと話すのだ。これで、2階以上のフロアに進める。あとは最上階までほとんど1本道。こまめにHPを回復しつつ、出現するNMCを確実に仕留めていこう。最上階ではKerberos（ケルベロス）との対決が待っている。



同僚から弾丸を補給

◀署内には無惨な姿に変わり果てた警官たちが……。ほとんどの場合、倒れている彼らを調べると弾丸が手に入る。その形見の弾丸で憎きNMCを倒していこう！

まずは地下へ…

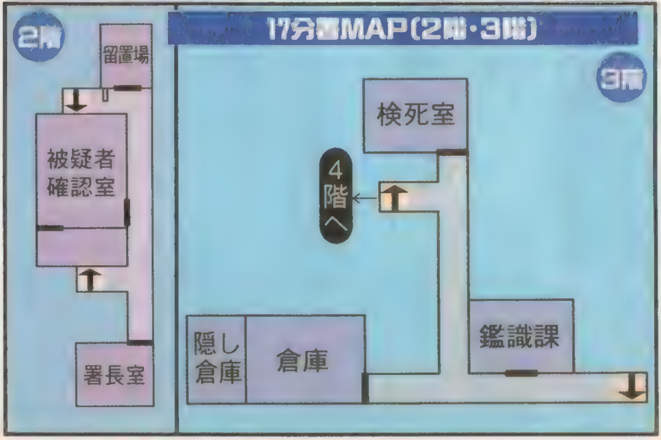
▶地下の警察犬舎では、負傷したキャシーが倒れている。彼女からは、様子がおかしくなった警察犬のシーバを追って、ベンが上の階に向かった話が聞けるぞ

2つの鍵を入手!

◀▶2階の被疑者確認室では「武器倉庫の鍵」が、そして、3階の倉庫の近くで倒れている警官を調べると「ロッカーの鍵」が手に入る一度戻って各鍵を使ってみるのもいい

Big-dogman現る!

▲3階の倉庫では、トーレスの仇が警官を襲っている。手強い相手だが、倒せばライフルの「SG550」が手に入るのだ。速攻で一気に倒そう！



部屋に入る前に…

▲4階まで上がり、奥のドアを開けるとそのままKerberosとの対決になだれ込む。部屋に入る前に、必ずHPを完全に回復させておこう。

まんが／茨城県　荒河カヨコさん

8 聖フランシス病院

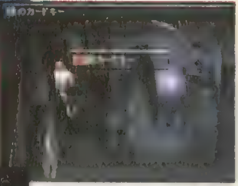
まず、1階のエレベーター(画面左側)に乗りボタンを押すと、強制的に地下へ向かうことになる。聖フランシス病院は、この地下から攻略していくことになるのだ。では、すべての攻略手順を紹介していこう。まず、死体安置室の小部屋の引き出しから「トビラの鍵」を入手→解剖室の奥のゴミ廃棄室で「青カードキー」と「ヒューズ(右奥にある光る物体)」を入手→倉庫の棚の上にある2つ目の「ヒューズ」を入手→死体安置室の小部屋の横にあるドアを「青カードキー」で開ける→病理研究室で3つ目の「ヒューズ」を入手→ヒューズボックスを修理する(3つのヒューズをはめる→ワイヤーをつなぐ→電源を入れる)→エレベーターで1階へ→治療室1で看護婦と会話→治療室2にいるNMCを倒したあと、看護婦から「緑カードキー」を入手し、エレベーター横の扉を開ける→液体窒素管理室のバルブを閉める→エレベーターで13階へ→研究室の隠しスイッチを押し、上のドアを開ける→精子バンクで書類の中から「エレベーターの鍵」を入手→北側にあるエレベーターで屋上へ。エレベーターを出ると即、巨大なボスNMC、Spider-woman1(クモ女)との戦闘となる。これを倒すとEveとの会話イベントが発生。そのあと、屋上に戦闘機が落下してくる。逃げ場所は左下の清掃用ゴンドラだ!!

「青カードキー」入手

▲「トビラの鍵」を入手したら解剖室に入り、そのままゴミ廃棄室へ。倒れている死体を調べると「青カードキー」が手に入る。

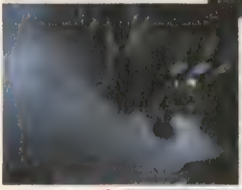
ツールを盗みまくれ!

▲液体窒素管理室に出現する巨大バクテリアは、「防御力+○」か「ツール」を盗めるおいしい敵。何度も出るので、盗みまくるべし。



「緑カードキー」入手

▲1階の治療室2でNMCを倒したあと、部屋の左上にいる看護婦に話しかけると「緑カードキー」を入手できる。

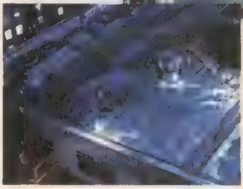


バルブを閉める

◀液体窒素管理室の右下に並ぶ3つのタンク。左のバルブを閉めれば、エレベーターで13階に移動できるようになる。

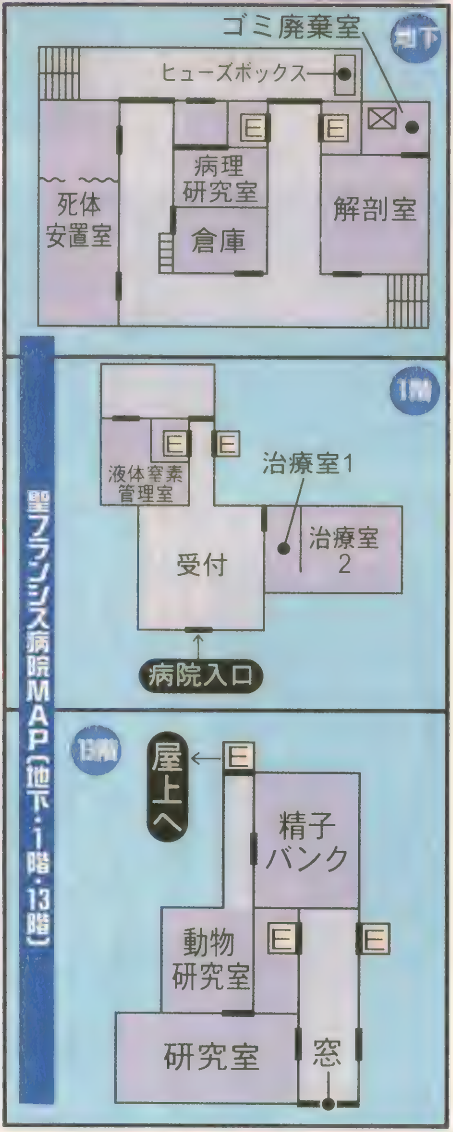
スイッチ発見!

▶研究室の左の壁にある機械を○ボタンを押して動かすと、スイッチが出現。押せば精子バンクへの扉が開く。



ゴンドラで脱出!

◀Eveとの会話が終わったら、画面左下の位置にぶら下がっている清掃用ゴンドラへ、ダッシュで逃げ込もう。



CHECK 4 万能ツールが入手できる!!

病院の地下で出現するMixedman1(ゴチャマゼ人)は、ポールを発射して攻撃してくる。これを打ち止め(95~99個)になるまで壊し続けてから本体を倒せば、敵が「万能ツール」を落とすぞ。打ち止め前の最後の3個は巨大化するので、それまでとにかく撃ちまくろう。ただし「万能ツール」がもらえるのは1度だけ。

▲本体を先に倒してしまわないよう、注意しよう。

まんが/島根県 十兵衛さん

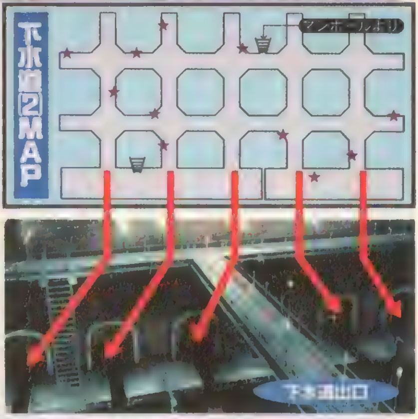
9 チャイナタウン〜下水道(2)

チャイナタウンは1本道。下水道(2)の入口であるマンホールまでは、まっすぐ進めばたどり着けるぞ。ただし、途中にある古道具屋に入るのを忘れずに。下水道(2)に出現するBat1(コウモリ)は、こちらを暗闇状態にするやっかいな敵だ。複数で出現するため「暗闇治療薬」を使うタイミングも難しい。できるだけ動き回って、暗闇状態にされる前に倒すしかない。なお、下水道(2)のアイテム(★部分にあり)も貴重なものが多い。すべて手に入れよう。

▲セーブポイントがある場所から右側に進むと、アイテムが隠された古道具屋の一室に入れる。

古道具屋には2つのアイテムが!

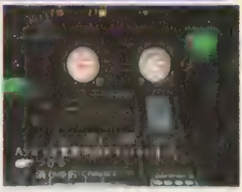
◀写真の位置で「ツール」が、入口付近で「M1911A2」が手に入るぞ。



10 ポンプステーション〜地下鉄構内

ポンプステーションでまずやるべきことは、下水道をふさぐ巨大スライムの排除。それを実行するには、ポンプ制御室でタンクを操作して大量の水を流す必要があるぞ。途中にいる2体のAlligator2(「ツール」が盗める)を倒し、アイテムボックスからも「ツール」を入手したらポンプ制御室へ向かおう。制御室には2つのスイッチがあり、両方を作動させることによってスライムを押し流すことができる。そのあとで再び電源を切れば、制御室上のドアから下水道を通過できるようになる。下水道を渡り階段を上った先は、地下鉄駅の構内。ここでもやっかいなBat1が出現するが、線路の先にいるボスのCentipede1(ムカデ)も暗闇の攻撃を持っているので、「暗闇治療薬」はできるだけ温存しておきたい。Centipede1を倒したら、奥のトンネルを抜けてブルックリン橋へ移動する。ここで警官の死体を調べると「ゲートの鍵」が手に入るぞ。この鍵があれば、地下鉄の駅のゲートを開いて地上に脱出できる。これ以上の長居は無用。さっさと脱出しよう。

ポンプを操作!



▶2つのポンプを作動させるには、まずポンプ制御室の機械を調べて電源をつける必要があるぞ。

▶ブルックリン橋で「ゲートの鍵」を入手すると、Eveが博物館にいることが判明。次の捜査スポットは博物館だ!

「ゲートの鍵」を入手して地上へ……

◀「ゲートの鍵」を使ってこの階段を上がると、画面は久しぶりの全体マップに。17分署に戻って態勢を立て直そう。

CHECK 5

Centipede1と戦うマップの右下に、入ることができる車両がある。写真の矢印で示している車両がそれで、内部では「ツール」が2つと「Bプロテクター」が手に入るのだ。この時点での「ツール」2つは貴重だぞ。

11 第3埠頭倉庫

聖フランシス病院をクリアすると全体マップに現れる第3埠頭倉庫は、ストーリーの本筋とは関係のないスポット。なので極端な話、行かなくても良い場所だ。しかし、中では貴重なアイテムが数多く手に入るので、挑戦する価値はあるぞ。登場するNMCが非常に強力なので、病院をクリアした直後にクリアするのは困難だが、地下鉄をクリアした直後なら、ちょうど良いレベルだろう。ぜひ、チャレンジしてみよう。

「倉庫の鍵」を入手!

◀ここにある(光っている)鍵を入手すれば、倉庫の奥に進むことができる。そこに待ち受けるのは、強力なNMCたち。覚悟はいいかな?

フェンスの裏にも……

▶入口のフェンスの向こう側に、いきなりアイテムがある。右側には「ツール」、左側に"先制攻撃"の追加効果を搭載している「PPK」だ。

スチームに注意!

▶ボスのCrab1を倒したあと、奥のアイテムボックスを開けるときにはスチームに注意。浴び続けると、HPが10になってしまう。

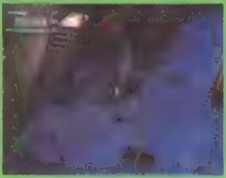
まんが/茨城県 木灰さん

12 アメリカ自然史博物館

ここまできたら、いよいよストーリーは大詰め。アメリカ自然史博物館では、物語の核心に迫る秘密の数々がついに明らかにされるぞ。それだけにフィールドの構造の複雑さも、出現するNMCの強さも、これまでにクリアしてきたスポットとは段違いのレベル。幾多の戦闘でつちかってきたテクニックを駆使するのはもちろん、博物館内で手に入る、最強クラスの武器と防具をうまく強化していかないとクリアは難しいぞ。要注意のNMCは、変則的な攻撃でプレイヤーを惑わせるChameleon1(カメレオン)と、異常に攻撃力が高いTroodon1(トルードン)。博物館内で出現するNMCは基本的に、強力な一撃でAyaを追い詰めるパワフルな戦い方に長けている。戦闘が終わるごとにHPを完全に回復するぐらいの慎重な心構えでいないと危険だぞ。
まず、博物館内で最初にやるべきことは、セキュリティシステムの解除。セキュリティが作動しているうちは、大部分の場所に入ることができないため、思うように探索を進められないのだ。2階の警備室でセキュリティを解除すると、同じく2階にあるクランプ研究室に入れるようになる。そして、クランプ博士が持つ「クランプキー」を入手できれば、博物館内で入れない場所はなくなる。そこから本格的な探索が始まるのだ。そして最終的に、ボスNMCのT-Rex(ティラノザウルス)を倒すと3階の中型恐竜の部屋から、第3形態のEveが待つ最上階へ行ける。決戦の時は近い！

CHECK#6

博物館に登場するNMCは、たとえザコでも、倒したときに得られる経験値が非常に高い。相手は強敵揃いで、必ず苦戦を強いられるものの、苦労するだけの見返りはあるというわけだ。このことから、博物館をスムーズに攻略するには、まずザコNMCと戦闘を数多く重ね、十分にレベルを上げてから、ストーリーを進めるのが得策と言えるぞ。



▶もっとも経験値が高いザコNMCは、TroodonⅠだ。

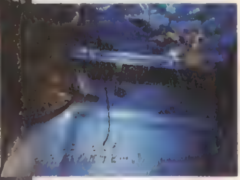
この階段で2階へ

▶まず最初に顔面石像の部屋へ入り、いったん出て再び戻るとイベント戦闘に突入する勝利したあと、このお面の部屋の階段を使って、2階へ移動しよう。とりあえず2階へ行くには、この階段しかない

非常ハシゴで3階へ

◀2階へ上がったら、いん石の部屋の非常口を出て、非常ハシゴで3階へ。1階でイベント戦闘を起こしていないと、非常ハシゴは使えないぞ。

吹き抜けから2階へ



▶3階・ステゴザウルスの部屋に入ると、何者かに鍵をかけられ部屋から出られなくなる。割れたガラスから吹き抜けに出て、2階のプテラノドンの部屋に下りよう。

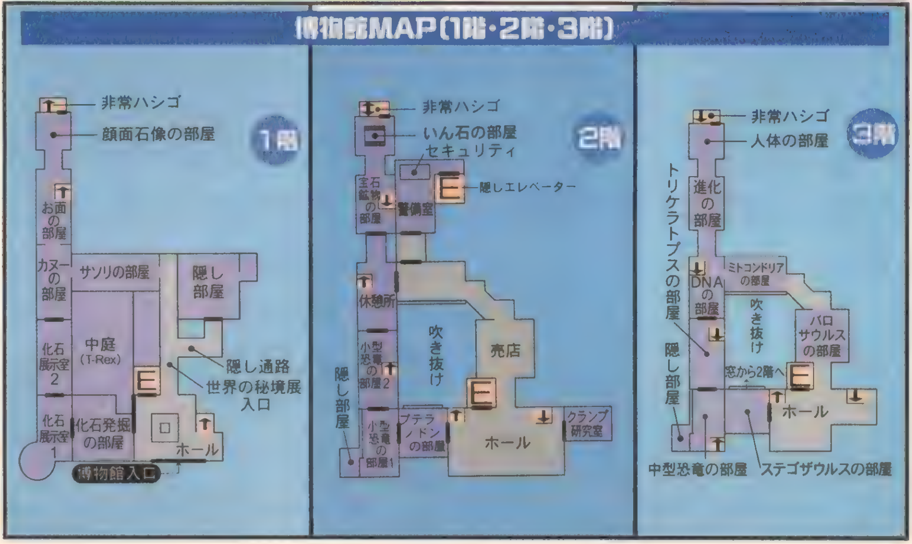
セキュリティを解除

◀警備室でセキュリティシステムを停止させると、博物館内で行動できる範囲が広がる。モニターでは、最上階にいるEveの姿を確認できるぞ。

「クランプキー」入手！

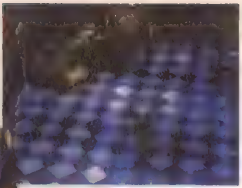
▶クランプ研究室に行くとイベントが発生し、物語の秘密が次々と明らかになる。イベント後、クランプ博士を調べると「クランプキー」を入手することができる。

博物館MAP(1階・2階・3階)



まんが／神奈川県 池田彩重さん

対決! Triceratops 1

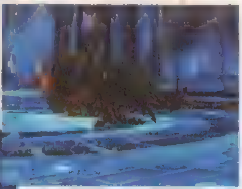


▶3階・トリケラトプスの部屋に入ったAyaが奥へ進もうとすると、展示されていた化石が突然動き出し、戦闘となる。頭を砕かれても、なお襲ってくるぞ。

部屋の手前に進むと…

◀Triceratops I を倒したあとは、必ずいったんＨＰなどを全回復させて、態勢を万全の状態に立て直そう。そして、部屋の手前方向に進むと……

1階・中庭に落下!

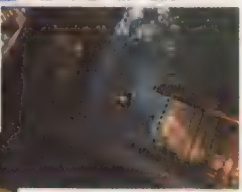


▶死んだはずのTriceratops Iによって、1階の中庭に落下させられる。なお、このイベントを発生させないと、T-Rexと戦うことはできないぞ。

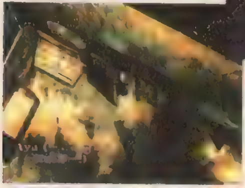
T-Rexとのバトル!

◀中庭の中央に進むと、T-Rexとの戦闘に突入する。戦闘に入る前に、ＨＰの回復や装備の変更などの準備を済ませておくこと。万全の状態で戦いを挑め!

3階へ戻ると…



▶3階・中型恐竜の部屋に入るとイベントが発生し、Eveがいる場所(4階)への道が開ける。階段を上がれば、Eveがいる場所へは1本道だ。



4階・Eveの部屋へ

◀Eveが待つこの部屋に入ると、ストーリー上、あとは強力なボスとの対決ばかりが続く。経験値稼ぎもできないので、レベルが34になるまでは入らないこと。

全問解答●クイズに答えてアイテムをもらおう!

正解を選ぶとアイテムがもらえるクイズマシン。館内で見つけたら必ず調べてみよう。1回目で下にある正解を選ぶと、いいアイテムがもらえる。

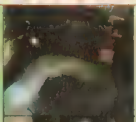
1階

◀サソリの部屋：正解は、「海底火山～」

◀世界秘境展入口：正解は「9匹」

◀隠し通路：正解は「ミトコンドリア」

2階



◀小型恐竜の部屋1：正解は「葉緑体～」。

◀宝石・鉱物の部屋：正解は「一平方～」

3階

◀進化の部屋：正解は「アフリカの～」

◀人体の部屋：正解は「活性酸素～」。

CHECK#7 隠し部屋&隠しアイテム大公開!

間違いなくゲームの最難関である博物館は、もっとも多くの貴重なアイテムが入手できるスポットでもある。だがその分、見つけにくいアイテムや隠し部屋も多いのだ。ここでは博物館に隠されたアイテムと部屋をすべて公開するぞ!

1階・非常口

▶2階の非常ハシゴから1階に下りて、部屋内に入ったところ。左側の石像の裏に「ツール」が隠されている。「ロケット弾」と一緒にゲットしておこう。

2階・テントの中

◀売店のテントの中にも、「ツール」と「防御力+1」が隠されている。テントの中をしらみつぶしに探って、必ずゲットしよう。カンも必要かも?

1階隠し通路から隠し部屋へ

▶このあたりから、✚キーの右を押しっぱなしにすると、草木の間の道にスルスルと入っていける。そして、隠し部屋へつながる通路に出られるぞ。

◀この隠し部屋にはさらに隠し小部屋がある。この箱を調べると左にずれて、中に入れるようになるのだ。中では「ツール」と「トレカ」が手に入る。

2階・隠しエレベーター

▶セキュリティの機械の右側に入り、✚キーの右下を押しっ放しにしていると、隠しエレベーターに乗れる。4階へ行くと隠し部屋がある。アイテムは4つ。

2階・隠し部屋

◀T-Rexを倒し、3階で最上階への道が開く地震イベントを発生させると、小型恐竜の部屋1のショーケースが割れて、隠し部屋が出現。

3階・隠し部屋

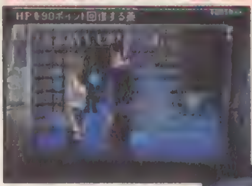
▶同じく、最上階への道が開けるイベントを発生させると、中型恐竜の部屋のガラスが割れ、隠し部屋が出現。中には「M9改2」と「ツール」がある。

まんが／福岡県 リンチンチンさん

13 巡洋艦

戦闘ヘリコプターによる〝セントラル・パークの観客たち〟との対決、リバティ島でのEve4、Eve5とのバトルなどを無事クリアすれば、完全体との最終決戦が待つ、この巡洋艦へとたどり着く。ここでは、まず巡洋艦の内部に入り、前田、ウェインと会話する。ここでのウェインとは、17分署の武器管理部と同様のやりとりができる。左側のドアの前にいる海軍兵士から、必要なアイテムをすべて断られるまでもらったあと、ウェインともう一度話し、アイテムを整理するといいだろう。準備が整ったら、必ず電話でセーブをし、再び甲板に出れば、完全体との連続バトルが始まるぞ。完全体はAyaとの戦闘によって5段階まで進化し、その都度、強力になっていくのだが、実際に戦うのは第4形態まで。そのあとは、最後の第5形態から〝逃がれる〟特殊イベントが始まるのだ。

完全体とのバトルに備えよう!



◀ありったけの「回復剤」を持ち、武器・防具を極限までチューンナップしてしまおう。

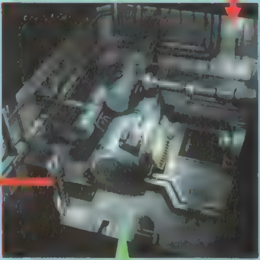
▼完全体とのバトルでは使用しない「毒」「移動制限」「暗闇」の各治療薬はもらう必要はない。

触れられたら即死!!

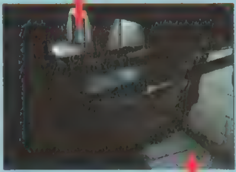
◀第5形態は戦闘では倒すことはできない。この画面になったら、すぐに巡洋艦内部へ入ろう。HPがどれだけ残っていても、接触しただけでAyaは即死するぞ。

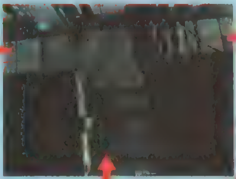
巡洋艦脱出ルート

×行き止まり

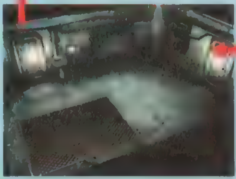


中央にある操作盤の前まで来ると画面が切り替わるので、ここでボイラーの出力を上げよう。そしてすぐ左下のハシゴへ。



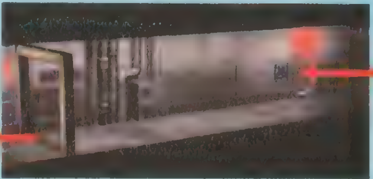


×行き止まり

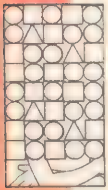


甲板より

第4形態を倒すと、完全体が小さくなっていく(翼がちぎれて空中でもだえる)ムービーが流れる。そのあとは通常の戦闘ではなく、接近してくる第5形態から逃れるチェイスイベントとなる。迷わずすぐ巡洋艦内部に逃げ込もう。このときAyaは、エンジンルームのボイラーを操作して巡洋艦を爆破させることで、この第5形態を倒そうとしている。ボイラーの熱により第5形態の進行速度も遅くなるぞ。ここにあるルートを正確に進み、いざ脱出だ!!



脱出!

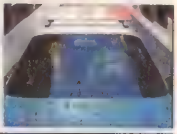


まんが/熊本県　セピアの壇輪さん

攻略チャート編

ゲームの進め方がひと目でわかる完全攻略チャートを掲載!

これからゲームを始める人も、一直線でエクストラ・ゲームに突入できる、ストーリー本編の攻略チャートを掲載！　プレイヤーがやらなければいけない行動のすべてを記してあるので、２周目以降に臨む人もこれを見て、次に取るべき行動を思い出しながら、効率よくプレイしていってほしい。



▲▶必要な行動のほか、次に行かなければいけないスポットなども、ここで確認しよう。

カーネギー・ホール▶下水道(1)

1	ステージ上に上がり“Eve”と戦闘
2	舞台裏の穴からホールの地下へ
3	衣装部屋の死体を調べて「かくやの鍵」を入手
4	メリッサの日記を調べて「けいこ場の鍵」を入手
5	稽古場で“Eve 2”と戦闘
6	ピアノの裏の穴から、さらに地下の下水道(１)へ移動
7	下水道の奥にあるスイッチを入れる
8	ボスNMC“Alligator1”と戦闘

ニューヨーク市警17分署

9	ベイカーに改造許可証をもらう
10	武器管理部でトーレス、ウェインと会話
11	ダニエルの息子、ベンと会話 ベンは会議室の前にいる。小さいので見落としやすい。
12	部長室でベイカーと会話し、記者会見へ
13	記者会見後、アメリカ自然史博物館へ

アメリカ自然史博物館

14	クランプ研究室でクランプ博士と会話
15	博物館を出て、17分署へ戻る

ニューヨーク市警17分署

16	会議室でベイカーと会話
17	ダニエルを追って17分署を出る

セントラル・パーク

18	管理事務所で「CPの鍵」を入手 焼死体がある事務所で、モニターの左にある引き出しを調べると入手できる。
19	野外劇場へ移動
20	ステージ上で“Eve 2”と会話
21	広場でボスNMC“Giant-worm”と戦闘
22	馬車の上で“Eve 2”と戦闘

ソーホー

23	アパートを出て、ガンショップとドラッグストアへ
24	パトカーの助手席に乗る

アメリカ自然史博物館

25	クランプ研究室でクランプ博士と会話
26	研究室を出て17分署へ

ニューヨーク市警17分署

27	地下１階の警察犬舎でジェシーと会話
28	武器管理部でウェインと会話
29	分室でワーナーと話す
30	最上階の４階でボスNMC“Kerberos”と戦闘
31	鑑識課で前田と話し聖フランシス病院へ

聖フランシス病院

32	エレベーターに乗って地下１階へ
33	「トビラの鍵」を入手 死体安置室の小部屋の電話が置かれているデスクの引き出しを調べると入手できる。取り忘れないようにしよう。
34	ゴミ廃棄室で焼死体を調べて「青カードキー」を入手
35	１つめのヒューズを入手 ゴミ廃棄室の右奥にある、光っている物体がヒューズ。ちなみにゴミ廃棄室は「トビラの鍵」で入れる解剖室の奥。
36	２つめのヒューズを入手 転落してきた直後に行ける倉庫の、左側の棚の上にある。これも光っているので見つけやすい。
37	「青カードキー」で扉を開ける
38	３つめのヒューズを入手 「青カードキー」で開く扉の奥にある病理研究室で見つかる。床を探そう。
39	ヒューズボックスを修理
40	エレベーターで１階に戻る
41	看護婦から「緑カードキー」をもらう
42	液体窒素のバルブを閉める
43	エレベーターで13階へ上がる
44	研究室で隠れた赤いスイッチを押す
45	「エレベーターの鍵」を入手する 椅子バンクの床に散乱している謎のファイルを調べると手に入る。
46	屋上へ上がり、ボスNMC“Spider-woman1”と戦闘
47	ゴンドラに乗って屋上から避難する ゴンドラは屋上の左下すみにある。
48	ゴンドラ上で“Spider”と戦闘

ニューヨーク市警17分署

49	部長室でワーナーの話を聞く

第3埠頭倉庫

この時点からいつでも倉庫に行けるようになるが、出現するNMCはかなり強力。攻略は地下鉄をクリアしたあとに。

50	「倉庫の鍵」を入手する
51	ワイヤーを伝って地下へ移動
52	ボスNMC“Crab1”と戦闘

チャイナタウン▶下水道(2)▶地下鉄

53	チャイナタウンの奥で前田と会話する
54	マンホールから下水道(２)へ
55	巨大スライムを発見
56	制御室でポンプ１・２を作動させる ２つのポンプを作動させるとイベントが発生。そのあと、電源を切る。
57	地下鉄駅構内へ
58	ボスNMC“Centipede1”と戦闘
59	ブルックリン橋で、倒れた警官から「ゲートの鍵」を入手
60	地下鉄ゲートから全体マップへ

アメリカ自然史博物館

61	クランプ博士を追ってNMCの出現イベントを見る
62	顔面石像の部屋で“Armadillo”と戦闘
63	お面の部屋の階段を使って２階へ
64	非常ハシゴを使って３階へ
65	吹き抜けから２階へ下りる
66	２階の警備室でセキュリティを解除
67	クランプ研究室で「クランプキー」を入手
68	“Triceratops1”と戦闘後、部屋の手前へと進み、１階の中庭に転落する
69	ボスNMC“T-Rex”と戦闘
70	トリケラトプスの部屋から手前の中型恐竜の部屋へ
71	最上階への階段が出現
72	妊娠中の“Eve3”と対峙

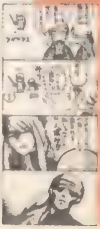
自由の女神前(リバティ島)

73	“Eve 4”と戦闘
74	“Eve 5（最終形態）”と戦闘

巡洋艦

75	“完全体・第１形態”と戦闘
76	“完全体・第２形態”と戦闘
77	“完全体・第３形態”と戦闘
78	“完全体・第４形態”と戦闘
79	“完全体・第５形態”から逃れ巡洋艦脱出

エンディングへ



まんが／神奈川県　大河厚朋花さん

Ex Game攻略編

1周目をクリアするとプレイできる2周目以降を徹底攻略

本編のストーリーを最後までクリアすると遊べるエクストラ・ゲームは、1周目でウェインに預けていたアイテムと、持っていたBPが引き継がれた状態で、再びストーリーがスタートする。以降は本編をクリアするたびに、何周でも上と同じ条件でやり直せるのだ。この2周目以降の真の目的は、77階ものフロアで構成される〝クライスラー・ビルディング〟をクリアすること。強力なNMCと複雑なフロアが待ち受けるこのダンジョンを制覇すると、最後には本編とは違う〝もう1つのエンディング〟が用意されている。これを見ずに、本当にゲームを終わらせたとは言えないぞ。ここでは、このクライスラー・ビルを中心に、エクストラ・ゲームを徹底攻略！

ココがEX！

アイテムが持ち越される！

◀名前を付けた装備品と、ウェインに預けた特殊アイテム以外のアイテムが引き継がれる。

BPを大量に入手できる

◀1周目をクリアするたびに大量のBPを獲得。前の周で持っていたBPも引き継がれている。

クライスラー・ビルが出現！

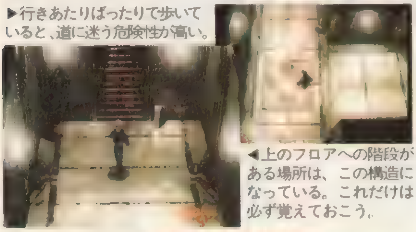
◀何の前ぶれもなく、2周目以降の全体マップに突如出現している。いつでも攻略が可能。

4つのポイントを押さえて「クライスラー・ビル」の完全制覇を目指せ！

ポイント1◉ダンジョンの基本構造を覚えよう

ビル内の各フロアは、目印がなく、見た目の変化も少ないため現在位置を把握しにくい。ビル内で迷うことのないよう、一度自分が通ってきた道を簡単にメモしつつ進んでいくのが、もっとも効率よく探索を進められる方法だ。覚えておきたいのは、階段、エレベーター、アイテム部屋などが現れる位置は、構造的に決まっているということ。上のフロアへの階段は縦に伸びる通路の先（上方向）に、エレベーターとアイテム部屋は必ず横に伸びる通路にあるのだ。この2つを覚えておくことが、クライスラー・ビル探索の基本だぞ。

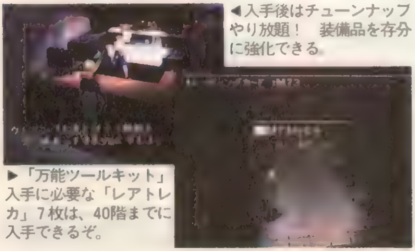
▶行きあたりばったりで歩いていると、道に迷う危険性が高い。



◀上のフロアへの階段がある場所は、この構造になっている。これだけは必ず覚えておこう。

ポイント2◉レアトレカを集めてスペシャルアイテムをもらおう

ウェインに「レアトレカ」を渡して増やしたスロットの数が、合計で10個を超えたあと、〝レアトレカ・コレクション〟のコマンドを選ぶと、何度でもチューニングが可能になる夢のアイテム「ツールキット」がもらえるぞ。おまけに、その状態からさらに「レアトレカ」を渡して4個以上スロットを増やせば、「万能ツール」の回数無制限キット、「万能ツールキット」がもらえるのだ！ 〝装備の改造〟を繰り返して、絶対にゲットしよう!!



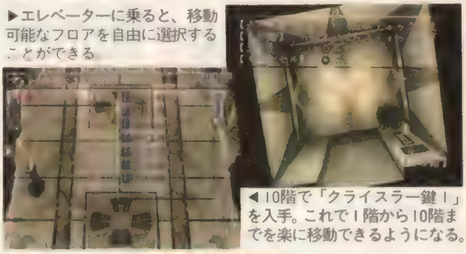
◀入手後はチューンナップやり放題！ 装備品を存分に強化できる。

▶「万能ツールキット」入手に必要な「レアトレカ」7枚は、40階までに入手できるぞ。

ポイント3◉「クライスラー鍵○」を入手したら必ずビルを出てセーブだ！

クライスラー・ビルでは、10フロアごとにボスのNMCが出現し、そのボスを倒すと「クライスラー鍵○」を落とす。この鍵を入手すると、1階からボスがいたそのフロアまでを、エレベーターで自由に行き来できるようになるぞ。つまり、クライスラー・ビルの攻略は、10フロアずつ確実に進めていけばいいというワケだ。ただし、鍵を入手したら必ず1階まで戻り、ビルを出てデータをセーブをすること。セーブを怠ると、そのまま上の階を目指していって死んでしまった場合に、それまでの苦労がすべて水の泡になってしまうのだ。

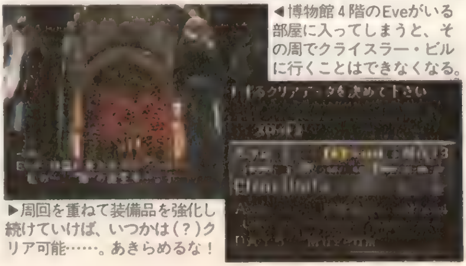
▶エレベーターに乗ると、移動可能なフロアを自由に選択することができる



◀10階で「クライスラー鍵1」を入手。これで1階から10階までを楽に移動できるようになる。

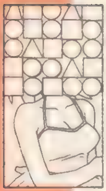
ポイント4◉クリアが無理なら〝3周目〟に望みをたくせ!!

2周目にどれだけ装備品を強化しても、ボスが倒せないなどの理由で、先に進めなくなることがある。そんなときは、そのまま本編のストーリーをクリアしてしまおう。そうすると怒涛の3周目に突入し、もう一度、BPやアイテムを手に入れながら、さらに装備品を強化することができるのだ。ビル攻略の経過は本編を何周クリアしても残っているので、根気よくチャレンジしよう！ ただし、入手している「クライスラー鍵○」を、巡洋艦でウェインに預けるのを忘れずに。



◀博物館4階のEveがいる部屋に入ってしまうと、その周でクライスラー・ビルに行くことはできなくなる。

▶周回を重ねて装備品を強化し続けていけば、いつかは（？）クリア可能……。あきらめるな！



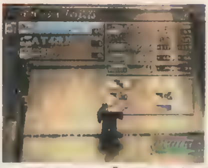
まんが／富山県 いわきゆーしさん

クライスラー・ビルで入手できる武器・防具とアイテムのリストを公開!

◉出現フロア別・武器&防具リスト

武器

ゲームには多くの武器が用意されているものの、そのほとんどがチューンナップの材料になるはず。実はこの1つ1つの武器から抜き出す「PLUS」の数値が、クライスラー・ビルで出現する超強力なボスに対抗する原動力になっていくのだ。ここで入手する武器は「PLUS」の高いものが多いので、無駄にしないよう、すべて愛用の武器につぎ込んでいこう。

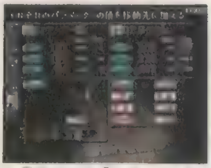


▲パラメータは、「ATTACK(攻撃力)」を重点的に上げていこう。

フロア	名称	種類	ATTACK	RANGE	BULLETS	SLOTS	追加効果
2階～10階	USP改	ハンドガン	58(58+0)	59(57+2)	11(11+0)	2	—
	P228	ハンドガン	59(59+0)	56(55+1)	13(12+1)	2	—
	P226	ハンドガン	63(63+0)	57(57+0)	12(11+1)	2	連射度2
	M1911A 4	ハンドガン	68(68+0)	63(62+1)	9(9+0)	2	—
	M16A 2	ライフル	55(53+2)	124(124+0)	19(18+1)	2	連射度3
	M79改 3	グレネードランチャー	61(59+2)	65(65+0)	10(10+0)	4	—
11階～20階	クラブ改 4	クラブ	80(78+2)	10(10+0)	0	3	ぶんどり、反撃、クリティカル
	P229	ハンドガン	71(71+0)	56(56+0)	13(13+0)	1	連射度3
	M96	ハンドガン	77(75+2)	59(59+0)	16(14+2)	5	—
	AM44	ハンドガン	78(78+0)	58(58+0)	13(12+1)	2	—
	フルUZ	マシンガン	68(68+0)	50(49+1)	43(42+1)	3	連射度10、乱れ撃ち
	M203改 4	グレネードランチャー	68(68+0)	65(65+0)	7(7+0)	5	—
21階～30階	Mark23	ハンドガン	82(81+1)	61(60+1)	13(13+0)	2	連射度3、先制攻撃
	M870改 1	ショットガン	63(63+0)	64(63+1)	5(5+0)	7	バースト
	64シキ	マシンガン	51(50+1)	114(112+2)	16(14+2)	4	連射度3、クリティカル
	M79改 4	グレネードランチャー	75(75+0)	69(67+2)	8(8+0)	5	—
31階～40階	M1911A 5	ハンドガン	86(85+1)	63(63+0)	11(10+1)	2	—
	マーベリック	ショットガン	82(82+0)	71(69+2)	7(7+0)	5	バースト
	MP 5 A 5	マシンガン	68(67+1)	48(48+0)	29(28+1)	2	連射度2、掃射
	PSG－1	ライフル	75(75+0)	120(120+0)	19(18+1)	5	連射度2
41階～50階	G20	ハンドガン	65(65+0)	62(61+1)	14(12+2)	2	反撃
	USP改 2	ハンドガン	76(75+1)	58(58+0)	13(12+1)	2	連射度2、先制攻撃
	SAR	ライフル	86(85+1)	136(135+1)	16(16+0)	2	—
	M79改 5	グレネードランチャー	94(94+0)	69(68+1)	11(10+1)	4	—
	AT 4 改 1	ロケットランチャー	186(186+0)	281(280+1)	1(1+0)	—	—
51階～60階	FA-MAS	ライフル	119(119+0)	169(168+1)	26(26+0)	6	連射度3
	MP5SD 6	マシンガン	89(89+0)	52(52+0)	32(31+1)	4	連射度3、掃射
	M712	ハンドガン	87(85+2)	64(63+1)	11(10+1)	2	反撃
	S12	ショットガン	98(97+1)	72(72+0)	9(8+1)	6	バースト
61階～70階	M96 R	ハンドガン	89(88+1)	59(59+0)	20(20+0)	2	連射度2、トリプルコマンド
	XM177E 2	ライフル	99(99+0)	159(158+1)	17(16+1)	5	クリティカル
	M500改 1	ショットガン	76(75+1)	67(67+0)	6(6+0)	9	連射度3、バースト
	M203改 5	グレネードランチャー	81(80+1)	68(67+1)	8(6+2)	4	サイアナイド

防具

武器と同様に、クライスラー・ビルでは強力な防具も数多く手に入る。そのため、どれを強化するか迷っている人も多いはず。パラメータの高さももちろんだが、強化する防具を選択する際には、スロットの数を考えたい。なかには最大で10個も追加効果が付けられるものもあるので、防具の選択はP.23の方法で最大スロット数を調べてからにしよう。



▲最終的には「Crアーマー改」に、すべての効果を付けよう。

フロア	名称	素材	DEFENSE	P.ENERGY	CRITICAL	SLOTS	追加効果
2階～10階	Svジャケット	サバイバル	42(42+0)	40(38+2)	33(33+0)	2	スロット＋1
	Kvジャケット	ケブラー	46(46+0)	45(45+0)	21(21+0)	2	—
	Spベスト改	スペクトラ	50(49+1)	41(41+0)	25(24+1)	2	—
11階～20階	Crジャケット	セラミック	44(43+1)	45(45+0)	34(33+1)	4	—
	Kvスーツ	ケブラー	56(55+1)	56(56+0)	28(27+1)	2	—
	Spスーツ	スペクトラ	60(58+2)	52(52+0)	29(29+0)	2	—
21階～30階	Cmジャケット	ケミカル	42(42+0)	50(48+2)	33(32+1)	2	オートヒール
	Svスーツ	サバイバル	47(46+1)	42(42+0)	40(38+2)	3	スロット＋2
	Bジャケット改	バイオ	55(55+0)	62(61+1)	32(30+2)	2	暗闇回避
31階～40階	Svスーツ改	サバイバル	47(46+1)	42(42+0)	40(38+2)	3	スロット＋2
	Cmスーツ	ケミカル	52(52+0)	58(57+1)	35(35+0)	3	オートケア
	Kvアーマー	ケブラー	70(69+1)	68(67+1)	32(30+2)	2	—
	Spアーマー	スペクトラ	75(75+0)	70(69+1)	33(32+1)	2	—
41階～50階	Bスーツ	バイオ	48(48+0)	55(54+1)	27(27+0)	3	暗闇回避、混乱回避、毒回避
	Cmアーマー	ケミカル	52(52+0)	56(55+1)	38(37+1)	4	オートヒール、オートケア
	Crスーツ	セラミック	65(65+0)	68(67+1)	39(37+2)	4	HPアップ、ATダウン
	Svアーマー	サバイバル	66(65+1)	62(62+0)	47(45+2)	2	スロット＋4
51階～60階	Bスーツ改	バイオ	70(69+1)	76(75+1)	34(34+0)	2	混乱回避、攻撃力ダウン
	Spアーマー改	スペクトラ	87(86+1)	80(79+1)	40(39+1)	2	攻撃力アップ
	Crアーマー	セラミック	92(91+1)	90(89+1)	43(42+1)	5	HPアップ、ATダウン
61階～70階	Svアーマー改	サバイバル	79(78+1)	70(69+1)	49(48+1)	4	スロット＋4
	Bアーマー	バイオ	85(85+0)	86(86+0)	45(45+0)	6	毒回避、硬直回避
	Cmアーマー改	ケミカル	89(88+1)	97(96+1)	41(41+0)	5	PEライト、攻撃力ダウン
	Crアーマー改	セラミック	107(106+1)	104(102+2)	51(48+3)	7	HPアップ

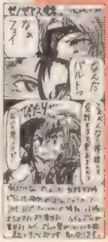
フロア別出現アイテムリスト

クライスラー・ビルの宝箱部屋に置かれているアイテムは、必ず下のリストの横一列の組み合わせになっている。この組み合わせが10フロアごとにシャッフルされて、各フロアに割り当てられるのだ。これを参考に、必ず全アイテムを入手しよう。

▶武器や防具が手に入ったら、その種類で他の箱の中身もわかるはずだぞ。

2階～10階	Kvジャケット	M79改 3	PE防御＋1～4	
	P226	防御力＋1～4	PE防御＋1～4	
	USP改	ツール	CR回避＋1～4	攻撃力＋1
	CR回避＋1～4	Svジャケット		
	P228	PE防御＋1～4	CR回避＋1～4	レアトレカ①
	ツール	Spベスト改	M1911A 4	ツール
	攻撃力＋1～4	装弾数＋1～4	攻撃力＋1～4	
	装弾数＋1～4	ツール	ツール	命中距離＋1～4
	CR回避＋1～4	ツール	M16A 2	
11階～20階	P229	AM44		
	Kvスーツ	ツール		
	宝箱モンスター	ツール		
	クラブ改 4	防御力＋1～4	万能ツール	
	PE防御＋1～4	Spスーツ		
	防御力＋1～4	Crジャケット		
	攻撃力＋1～4	ツール	レアトレカ②	
	M96	ツール	装弾数＋1～4	
	レアトレカ③	命中距離＋1～4	フルUZ	
	ツール	M203改 4	ツール	
21階～30階	防御力＋1	64シキ		
	※	命中距離＋1～4		
	ツール	宝箱モンスター		
	M870改 1	ツール	攻撃力＋1～4	
	Cmジャケット	宝箱モンスター		
	M79改 4	Svスーツ	ツール	
	CR回避＋1～4	Mark23	万能ツール	
	ツール	万能ツール	装弾数＋1～4	
	攻撃力＋1～4	レアトレカ④	Bジャケット改	
	レアトレカ⑤	ツール	ツール	
31階～40階	ツール	宝箱モンスター		
	マーベリック	命中距離＋1～4		
	ツール	宝箱モンスター		
	レアトレカ⑥	Spアーマー	レアトレカ⑦	MP 5 A 5
	宝箱モンスター	レアトレカ⑧		
	Kvアーマー	宝箱モンスター		
	ツール	防御力＋1～4	Svスーツ改	ツール
	フル回復	ツール	Cmスーツ	
	CR回避＋1～4	M1911A 5	防御力＋1	レアトレカ⑨
	ツール	万能薬	装弾数＋1～4	PSG－1
41階～50階	Crスーツ	宝箱モンスター		
	宝箱モンスター	宝箱モンスター		
	宝箱モンスター	Bスーツ		
	M79改 5	装弾数＋1～4		
	宝箱モンスター	USP改 2		
	宝箱モンスター	ツール		
	AT 4 改 1	万能ツール	PE防御＋1～4	レアトレカ⑩
	ツール	レアトレカ⑪	SAR	
	Cmアーマー	命中距離＋1～4	攻撃力＋1～4	ツール(2カ所)
	攻撃力＋1～4	Svアーマー	G20	ツール
51階～60階	宝箱モンスター	Bスーツ改		
	宝箱モンスター	宝箱モンスター		
	FA-MAS	宝箱モンスター		
	MP 5 SD 6	万能ツール		
	宝箱モンスター	M712		
	万能薬	宝箱モンスター		
	CR回避＋1～4	Spアーマー改	レアトレカ⑫	
	ツール	ツール	ツール	
	PE防御＋1～4	フル回復	Crアーマー	S12
	防御力＋1～4	命中距離＋1～4		
61階～70階	宝箱モンスター	防御力＋1～4		
	宝箱モンスター	宝箱モンスター		
	M96 R	万能ツール	ツール	Bアーマー
	M500改 1	フル回復	万能ツール	PE防御＋1～4
	宝箱モンスター	宝箱モンスター		
	Cmアーマー改	装弾数＋1～4	万能ツール	
	PE防御＋1～4	ツール	Crアーマー改	レアトレカ⑬
	攻撃力＋1～4	Svアーマー改	M203改 5	
	ツール	命中距離＋1～4	万能薬	XM177E 2
	レアトレカ⑭	宝箱モンスター		

※攻撃力＋1、防御力＋1、CR回避＋1、命中距離＋1のいずれかを入手。



まんが/神奈川県 柾也さん

ボスNMC攻略編 クライスラー・ビルを含むすべてのボスの攻略法を伝授!

第3埠頭のカニ君がどうしても倒せない！　クライスラー50階のゴキブリ野郎が何度倒しても復活する！　ここからは、そんなアナタの悩みを解決するボスNMC攻略編。このページで読んだ知識を駆使してボスを倒せ!!

ストーリー本編

カーネギー・ホール

HP 40

Eve1(イヴ第1形態)

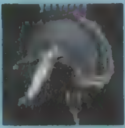
Eve1の攻撃パターンは、Ayaを狙って放つ青いビームのみ。そのビームも、発射される寸前に、左右に移動しているだけでも楽に回避できる。何もせずにフワフワ動いているときを狙って、連続で攻撃していけばいい。

HP 92

Eve2(イヴ第2形態／稽古場)

2本に増えたビーム攻撃は、ビームとビームの間にいるのがもっとも安全。ビームが発射される直前にダッシュで接近して、Eveの正面へ移動しよう。ビームが左右に動いても、接近すればするほど簡単にかわせるぞ。

下水道(1)



HP 120

Alligator1(ワニ1)

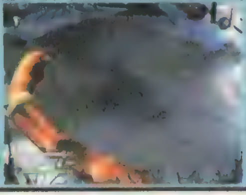
第1段階のAlligator1には、攻撃目標が2つ(頭と尾)あるが、ここでは尾のみを集中攻撃すればいい。第2段階になったら、ほぼ楽勝。3発発射する火炎攻撃は1発目とほぼ同じ方向に連射するので、よけるのは簡単だ。

セントラル・パーク

段階	HP
第1段階	HP 120
第2段階	HP 150
第3段階	HP 180
第4段階	HP 210

Giant-worm(巨大ミミズ)

Giant-wormは最初4匹で登場し、1匹倒すごとに残りがどんどん巨大化する。4～2匹のときは、口から弾を吐いて広範囲を攻撃してくる。そして残りが1匹になると、巨大な弾と体当たりでAyaを襲う。いずれも攻撃チャンスは、地面からニュッと出てくる瞬間。追加効果"オートヒール"の付いた防具を装備して、根気よく戦っていこう。



▶体当たりは画面左上が安全地帯だ。素早く逃げ込め！

セントラル・パーク

HP 300

Eve2(イヴ第2形態／馬車)

上空からはビーム、接近時は爪で攻撃してくる。ビームはAyaがいる場所を狙ってくるので、光が集まるのが見えたらすぐにそこを離れるようにしよう。あとは馬車上に降りてきた瞬間を狙って、攻撃していくのだ。

17分署

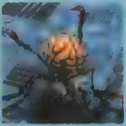
部位	HP
左の頭部	HP 220
中央の頭部	HP 450
右の頭部	HP 320

Kerberos(ケルベロス)

まずは、回避不可能な衝撃波を放つ左の頭部（ターゲット番号は3）を撃破。あとは体当たりとレーザー攻撃に注意しつつ、回復役の中央の頭(1)、そして右の頭（2）の順に倒そう。中央の頭が使う回復能力がやっかいなら、コイツを一番先に倒すといい。あとが楽になるぞ。ちなみにビームは敵の側面、体当たりは寸前に横に動けば回避可能。

▶体当たりの威力は強烈！ヘイストをかけて回避しよう。

聖フランシス病院



	HP
エンカウント直後	HP 450
マップ切り替わり後	HP 320

Spider-woman1(クモ女1)

射程距離の長いライフルを装備して、できるだけ距離を取って戦うのが基本。敵から離れていれば、火炎放射は余裕で回避可能。火炎放射を回避した直後に射程距離まで近づき、何度か攻撃したらまた距離を離す。これを繰り返せば勝てるぞ。Ayaの移動速度を遅くするクモの巣の攻撃はやっかいだが、これは撃つ前に体を揺するアクションが入るので、このときにできるだけ遠くへ離れれば直撃を避けられる。

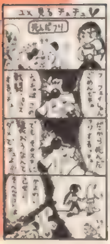
◀マップが切り替わったら、フィールドが狭くなり、戦いづらくなる。

必見！ 知ってトクする戦闘の7つのポイントを紹介

ここでは戦闘を有利に展開するうえで欠かせない、テクニックや戦い方、知識といった、さまざまなポイントを紹介！　ボスNMCとの戦闘はもちろん、ザコのNMCとの戦いでもバッチリ活用できる、耳寄りな情報ばかりだぞ。これらのポイントを頭に入れてバトルに臨めば、もはやどんなピンチも恐くない!!　たび重なる戦いの中で磨き上げられたキミのテクニックとかけ合わせて、さらに新しい戦い方を見つけ出そう。

POINT 1 ATバーの溜まるスピードについて

基本的にATバーが溜まる速さは、"アクティブタイム"のパラメータを上げることでアップしていく。だが実は、装備している武器の種類によっても、ATバーが溜まるスピードは変化しているのだ。ATバーが溜まる速さは、装備している武器がクラブ→ハンドガン、マシンガン→ライフル、ショットガン、グレネードランチャー→ロケットランチャーの順に遅くなるぞ。ゲームには武器の重さの概念まで、しっかり反映されているのだ。



まんが／北海道　甍新さん

地下鉄

Centipede1(ムカデ1)

頭
HP 800
胴
HP 120
尾
HP 180

初期状態のときは、主に上空から降り注ぐ毒の弾と、Ayaを暗闇状態にする電撃で攻撃してくる。毒の弾は落下してくる直前に地面に影ができるので、それを見て、より安全な場所へとよける。電撃は背後に回り込めば回避できるぞ。体が4つに分離したら、毒を持っている頭が一番やっかいになるので、まずコイツから仕留めよう。

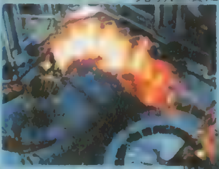
▶「オートヒール」と「毒回避」の追加効果を防具に付けておくと、戦いはかなり楽になる。「回復剤」は豊富に用意しておこう。

アメリカ自然史博物館

T-Rex(ティラノザウルス)

HP 2600

T-Rexの武器は、火炎放射と誘導ビーム、そしてかみつき攻撃だ。とくに火炎放射の威力がすさまじいが、背後に回り込めれば回避は可能。後ろからガンガン攻撃しよう。誘導ビームも、発射直後にダッシュでその場を離れれば、よけることができる。ノシノシ歩いている間が攻撃のチャンスなので、とにかく撃ちまくろう!



▲フィールドの端に追い込まれると非常に危険！安全な位置で戦おう。

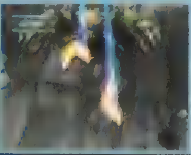
▶体の下で戦うと意外にダメージは小さくてすむ

第3埠頭倉庫

Crab1(カニ1)

胴
HP 856
両腕(ハサミ)
HP 420

目玉ビームとハサミによる攻撃は、どちらも攻撃される寸前に左右に大きくかわせば回避できる。Ayaの防御力を低下させるアワは、左右のハサミの横が安全地帯だ。常に敵の側面に張り付くように位置を取りつつ、至近距離から攻撃していこう。ハサミを先に倒せば楽だぞ。



▲アワはハサミの横にいれば100%回避できる。

◀ビームは目玉が飛び出たら画面中央に行き、発射後、左右に移動すれば回避可能。

リバティ島(自由の女神付近)

Eve4(イヴ第4形態)

頭
HP 1900
胴
HP 1700
足
HP 2300

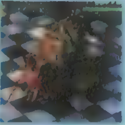
火炎弾や三日月弾など、多彩なPE攻撃を使い分けて攻撃してくる。だがどの攻撃も、Eveの背後に回れば回避できる確率が高い。逆に正面から接近すると、触手につかまれ大ダメージを食らったあげく、ステータス異常にも陥ってしまう。必ず背後から接近して、まず最初に胴を集中攻撃しよう。胴を倒せば、触手につかまれることがなくなり、かなり戦いが楽になるぞ。

▼攻撃の直後の隙を突いて、背後に回り込む。ただし、触手には要注意。早めに胴を倒そう

▶回転三日月弾は、Eveの真下が安全地帯だ。

アメリカ自然史博物館

Triceratops(トリケラトプス1)



頭部あり
HP 862
頭部なし
HP 1000

最初は部屋の中をゆっくりと移動し、止まると変則的な軌道を描く電撃か突進で攻撃してくる。突進はPEのヘイストをかけていないと回避は難しい。電撃は、攻撃される直前にAyaのいる場所を1歩か2歩ずらせば、よけられる場合が多い。頭がなくなると、とたんに移動スピードが速くなるが、この走り回っているときが攻撃のチャンスだ。

Eve5(イヴ最終形態)

HP 2300

Eve4よりも攻撃パターンは少ないが、移動スピードがケタ違いの速さになっている。ヘイストを使っても逃げるのが精一杯なほどなので、逆にこの高速で動き回っているときに、積極的に攻めていくしかない!

ポイント2 クラブの"盗み"を使え!

攻撃の有効範囲が狭く、威力も高くないクラブは使い勝手の良い武器とは言えないが、唯一"盗み"の追加効果が搭載されているという長所がある。ボスを含め、NMCの中には貴重なアイテム(戦闘後に落とすアイテムとは別のもの)を盗める奴も多いので、アイテム収集には役に立つぞ。貴重なアイテムをたっぷり手に入れて、ゲーム展開を楽にしたいと思っているプレイヤーは、戦闘開始時にクラブを装備して、とりあえず"盗む"クセをつけよう。

ポイント3 ○ボタンで攻撃回数を調節

連射度の数が多い武器を装備していると、弾を発射する回数が多い分だけ攻撃時間が長くなり、逆にその隙を突かれてしまう場合もある。複数のNMCと戦っているときは、ターゲットを選択している段階で○ボタンを押して、余分な攻撃回数(発射数)をカットするのも1つの戦略だ。とくににBatやCrow、Armadilloといった、複数で多角的な攻撃を仕掛けてくるNMCとの戦闘では、この行動が重要になる場面が多い。有効に使っていこう。

まんが/愛知県 山口27号さん

巡洋艦

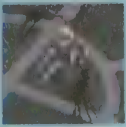
完全体・第1形態

HP 1500

第1形態の攻撃パターンは、広範囲に衝撃波を走らせる波動と、同じく衝撃波でAyaのHPを激減させるエネルギー放射の2つ。基本的には、一定時間ごとに波動を放つだけなので、ヒット&アウェイで着実にダメージを与えていこう。HPが半分以下になると、攻撃を受けたときにカウンターでエネルギー放射を使う場合がある。要注意。

◀波動は離れた場所まで逃げれば届かない。攻撃を回避したら、接近して反撃だ。

完全体・第2形態



胴 HP 1800

翼 HP 1200

最初は1体だが、ある程度ダメージを与えると翼と胴が分離して、別々に攻撃してくる。なので、分離前は距離を取り、落ち着いて攻撃を当てていこう。分離後は、常にヘイストをかけ、四角形を描くように移動する胴の進行方向に素早く回り込み、この胴を近距離攻撃していく。ただし、翼が攻撃してくるときは、自分の攻撃をスキップして回避に専念しよう。ヘイストをかけていれば敵の全攻撃は、ほぼ回避可能。胴を倒せば翼も一緒に消えてしまうので、攻撃するのは胴のみでいい。

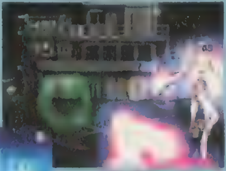
▲分離前の両腕からのレーザー攻撃は、真下にいるのが安全。

▶分離後の攻撃には安全地帯なし。胴を撃破して一気に倒したいところ。

完全体・第3形態

HP 4300

主な攻撃は、蹴りから拳を振り下ろすコンボ攻撃と、フィールドの隅から大量にピンクの光弾を発射する攻撃の2つ。コンボはヘイストをかけて、敵を中心に円を描くように動いていれば、大体は回避できる。光弾攻撃は、敵がフィールドの隅に移動したときに、すぐその真下に潜り込むことができれば（これもヘイストをかけていないと難しいが）完全に回避できるぞ。こちらの攻撃のチャンスは、この光弾攻撃のとき。比較的に長い間、真下から近距離攻撃をすることができるからだ。混乱攻撃やつかみ攻撃など、回避の困難なものもあるが、ヘイストをかけ続け、上記の戦法で戦えば勝てるはず。ありったけの「回復剤」を持っておくことは言うまでもない。



▲光弾攻撃は、発射される前に完全体の真下に入り込めば完全に回避できる。

▲エネルギー放射は、中心からこれぐらいの位置に安全地帯がある。

▶つかみ攻撃などを使い始めたら、リバレートで一気にトドメを刺そう。

完全体・第4形態

HP 7992

最強の形態。とにかくまったく歯が立たず、途方に暮れてしまう人も多いことだろう。でも30前後のダメージを与えると、あるイベントが発生し、楽勝で倒せてしまうという、シナリオのある戦闘となっている。とりあえずご安心を。

クライスラー・ビルディング

10階

Spider-Woman2（クモ女2）

HP 1800

病院の屋上で戦ったボスのパワーアップ版。狭いフィールドで戦うため、ネットを回避するのはほとんど不可能。「移動制限治療薬」は必須だ。火炎弾を吐いたときに横に回り込み、ひたすら攻撃して倒そう。

20階

Alligator3（ワニ3）

HP 2000

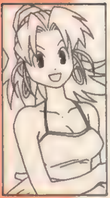
狭いところに2体で出現するため、かなり窮屈な戦闘になる。尻尾から繰り出される弾と、火炎攻撃に注意しつつ、1体ずつ倒そう。画面端に追い込まれないよう注意しつつ、背後に回り込んで攻撃していこう。

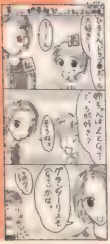
ポイント4 PEバーの点滅時は防御力アップ！

戦闘中にPEバーがフルになると「ピンッ」と音がして、バーが点滅を始める。実はこの点滅が続いている間は、Ayaの防御力が大幅にアップしていて、受けるダメージが本来の約半分ほどになるのだ。点滅が止まったら、ヒールなど消費が少ないPEを使って少しだけPEバーを減らす。これを繰り返せば、断続的ではあるが防御力アップの効果を維持できるぞ。ダブルコマンドやトリプルコマンドの追加効果を武器に付けていると、この戦法はさらに使いやすい。

ポイント5 PEバーのスピード回復法

NMCやEveのPE攻撃を受けてしまうと、PEバーの戻るスピードが少しずつ遅くなってしまうが、これを回復させる方法がある。実は遅くなったPEバーは、いったん別の防具を装備することで、最初のスピードに戻るのだ。そしてそのあとに、愛用の防具を装備し直せばいい。2ターンを要するが、これもダブルコマンドなどを付けていれば負担にならないはず。愛用の防具とは別に、予備の防具を1つ用意しておくと、このように便利な使い道があるのだ。





まんが／熊本県　セピアの埴輪さん

30階

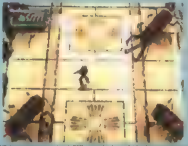
Centipede2(ムカデ2)

頭
HP 1800

胴
HP 800

尾
HP 1200

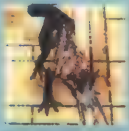
基本的な戦法は、地下鉄で登場するボスと同じ。分離後は、まず最初に、暗闇攻撃をしてくる尾を集中的に攻撃して倒してしまおう。その次は毒攻撃をしてくる頭だ。「暗闇治療薬」を多めに用意しておこう。



◀敵がクルクルと周囲を回っているときに、攻撃しまくろう。

40階

Triceratops2(トリケラトプス2)



頭部あり	頭部なし
HP 1200	HP 1600

敵の攻撃パターンは博物館で戦った奴と同じ。強烈な体当たりに注意しつつ、フロア内を動き回っている間に撃ちまくっていこう。ヘイストを使えば、さほど苦労することなく、楽に勝てるはず。

50階

Cockroach(ゴキブリ)

HP 5600

最初に成虫が1匹出現。触覚による強烈な殴打攻撃をしてくるので、できるだけ距離を取って戦おう。そして、ある程度時間がたつと、卵を生んでから空中を飛び回り毒の弾を降らすようになる。卵からは幼虫が生まれ、やがて成虫になるぞ。この2匹を両方とも倒せばクリアなのだが、どちらか一方を集中的に倒しても、残っている方に卵を生み落とされ、延々と2匹と対したままバトルが続いてしまうことになる(3匹以上出現することはない)。どちらかを倒したあと、すぐにもう一方を“卵を生み落とす前”に倒さなければならないのだ。結論として攻略法は、2匹に同じぐらいのダメージを与えつつ攻撃していくということ。バーストが付いた武器を使うのがベストだぞ。

▲生まれたばかりの幼虫は成虫になるまでの間、攻撃はしてこない。

◀ターゲット選択で、交互に攻撃するように入力していくといい。

60階

Crab2(カニ2)

胴
HP 6400

両腕(ハサミ)
HP 1600

倉庫で戦ったときよりもフィールドが広く、気持ち楽に戦える。敵の攻撃パターンも同じなので、常にハサミの横に張り付く感じで位置を取りつつ攻めていこう。先にハサミを落としてしまえば、そのハサミの側が安全地帯となるのも倉庫のボスと同じだ。ここでもバーストが有効で、武器に付けていれば胴体とハサミを同時に攻撃できる。

70階

Bee(ハチ)

Bee 1 (小)
HP 800

Bee 2 (中)
HP 3000

Bee 3 (大)
HP15000

中央に出現する巨大なBee 3(以下「大」)を倒せばクリア。最初はこの「大」と、「大」のHPを定期的に回復させる小さなBee1(以下「小」)が現れる。「小」は繰り返し登場するが、倒すとしばらくは出てこない。「大」をできるだけ回復させないよう、「小」がいるときは、まず「小」を倒し、いない間に「大」に集中攻撃をかけていく、という戦法が基本になるぞ。武器にバーストを付けておけば、一度に両方を攻撃でき、なお効率がいい。終盤に登場するBee 2は、針状の拡散弾にだけ注意しておけば、あとは放っておいていい。

▲この攻撃は、「大」の横に回り込めば回避できる。

▲Bee 2の針状の拡散弾をくらうとAyaが混乱してしまう。威力もかなり大きく、やっかいな攻撃だ。

◀爆発的なダメージを受ける衝撃波。回避不能なうえに防御力も下がる。

◉そして最上階で最凶の敵がキミを待ち受ける! 心してかかれ!!

クライスラー・ビルの最上階には、強敵揃いの70階までを攻略したプレイヤーでさえ戦慄する、超強力な最終ボスが待ち受けている! 「こんなヤツ、どーやって倒せばいいんだ!?」「本当に勝てるのか!?」というぐらいに敵はムチャクチャ手強い! Beeを倒したら、いったんビルを出て態勢を整えてから、最上階へと踏み込もう。

ポイント6 リロードなしで弾丸を補充?

攻撃中のリロード(弾丸補充)は、敵に大きな隙を見せる極めて危険な瞬間。しかし、このリロードを完全に回避する方法が1つだけあるのだ。その方法とは、連射度の残りの弾数をちょうど0にしてターンを終えること。例えば、装弾数が6発の武器に、現在残っている弾数が3発だったとする。この3発を打ち終えたところで自分のターンを終えれば、次のターンではすでに装弾数の6発が補充されており、リロードなしでそのまま攻撃に移れるのだ。

ポイント7 ヘイスト使用で楽に戦え!

攻撃補助の役割をはたすPEのなかでも、もっとも実用性の高いPEが、移動スピードとATバーの溜まる速度がアップする「ヘイスト」。フィールド内で、動き回って戦うことがほとんどのボス戦では、これが非常に有効なのだ。ダブルコマンド、トリプルコマンドを付けた武器を装備していれば、ヘイストをかけ続けることが負担になることはまずない。使ったことのないキミは、ぜひ使用しながら戦うようにしよう。その効果に驚くかも……。

まんが/富山県　いわきゆーしさん

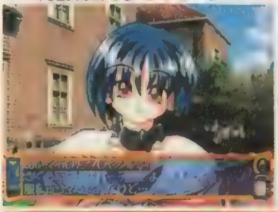
悠久幻想曲 2nd Album

●発売日／98年3月26日●価格／¥5,800
●メーカー／メディアワークス
●ジャンル／育成SLG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

©1997 Starlight Marry／Media Works Inc. イラスト／moo

育成のポイントからイベント&エンディングデータまで大紹介!

前作はちゃんとプレイしたけど、『悠久2』はまだとか、本誌での攻略記事を見逃して困ってるというみなさん、お待たせしました！ 育成のポイントや全10キャラのイベント発生データ。さらにシナリオの分岐方法にハッピーエンドの条件など、プレイする上で必要な情報を一挙に紹介だ。これさえチェックすれば、ハッピーエンドは間違いナシ！ イベントの完全制覇も夢じゃない。



◀サブキャラとハッピーエンドを迎える条件もバッチリ紹介。クレアの誕生日も！

◉キャラはお好みの3人を選べばOK

ゲームを始めると最初に、主人公キャラの初期パラメータを決めるキャラメイクがスタートする。ここでは質問に対して選んだ答えにより、パラメータが変化するようになっているぞ。でも、このことがゲーム展開に大きく影響することはない。自分の思うように答えていけば問題はないだろう。続いての仲間選びだけど、こちらも基本的にはプレイヤーの好みでOK。たとえ能力的に劣るキャラばかりを選んだとしても、苦労することはほとんどないはず。10人の中から、ハッピーエンドを迎えたいキャラを中心に大好きな3人を選んでいこう。

▲女7人、男3人の全10人の中から、お好みの3人を選択

ただし戦闘をするつもりなら

スゴロク任務をすべて実行し、しかも完全勝利したい！ というなら筋力に優れたアルベルトやヴァネッサ、セリーヌなどを仲間に加えて始めること。そうしないとキツイぞ。

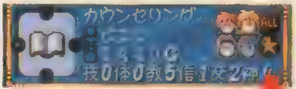
◀アルベルトを仲間にしておけば、戦いがグ～ンと楽になるぞ。

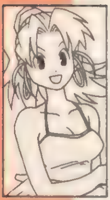
育成編

街の住民から依頼された仕事をキッチリ成功させないと仲間たちは成長せず、それはかりか信頼を獲得することもできない。仕事を成功させることは、ハッピーエンドを見るための第一歩！ そのコツを解説していくのでぜひ参考にしてほしい。

◉成功率が高くなる仕事を選択

街の住人から依頼された仕事にキャラを割り当てると、その横に★などのマークが表示される。このマークは成功率（達成率が101%を超えるかどうか）を表していて これを見れば事前に成功の度合いを確認することができる。仕事を成功させたいなら、このマークを頼りに決定するのがいいだろう。地道に成功させていれば住民からの支持率が上がり、仲間たちからの信頼度もアップしていくぞ。ただこの成功率は、各キャラの属性にも影響されるようになっている。仕事とキャラの属性が異なる場合、たとえキャラの能力が高くても成功率が低くなってしまうのだ。どの仕事に割り当てても成功率が低くなるときは無理に実行させず、その1週間は休ませてしまうのもいいだろう。





★か▲のマークの仕事を選べ

▲仕事にキャラを割り当てたときに、成功率が★か▲マークになるものだけ実行すること。それ以外はパスしてしまおう。

◉スケジュールはローテーション方式で実行

毎週のスケジュールはローテーション方式で実行するのがベスト！ その方法はとっても簡単なので、ここでしっかり覚えてしまおう。まずは2人ずつペアにしてスケジュールを実行。そして次の週になったら、ペアを組む相手を変えて実行……と、これを繰り返していくのだ。このやり方で進めていくとキャラ同士の信頼度が全体的にアップし、ケンカなどの状態異常が発生しにくくなるぞ。ただしゲーム序盤ではキャラの能力が低いため、2人きりで1つの仕事を実行した場合、成功率は低くなってしまうはず。序盤は4人全員で同じ仕事を実行して、能力のアップを図ること。そして7月くらいからローテーション方式を活用していこう。これで無理なく、効率よく信頼度が上げられるだろう。

◀2人ずつペアを組んで実行する。ペアは1週間ごとに変えていくこと。

◀全体的な信頼度を上げるのが目的。信頼度をこまめに確認だ。

◉休日には「遊びに行く」を実行して仲間のところへ…

1週間の仕事を終えて休日になったら「遊びに行く」のコマンドを実行。行き先は、もちろんハッピーエンドを目指すキャラのところ！ 毎週の休日に欠かさず実行していればそのキャラとの信頼度がグングン上昇し、ハッピーエンドへの道を大きく前進することになるぞ。より確実性を高めたいなら、残り2人の仲間のことは無視してしまうのが良いだろう(P.48参照)。また、スゴロク任務の完全制覇を目指している場合は、「鍛練をする」をメインに実行。技巧や体術のスキルを中心に、バシバシ鍛えていこう。ただ、鍛練にはたくさんのお金が必要になる。ゲーム序盤から効率よく仕事をしてお金を稼がないと、後半で不足してしまうので注意が必要だ。そのほか重要な休日の行動に関しては下を見てほしい。

▶積極的にお好みのキャラの所へ遊びに行く。これで信頼度がアップ。

状態異常も治療できる

自信過剰やケンカなどの状態異常が発生したときにも「遊びに行く」コマンドが役立つぞ。発生したらすぐに治療だ。ただし、ケンカなどを治すと信頼度が一気にダウンしてしまう。全体の信頼度を上げて、できる限り発生させないように！

病院も活用しよう

仕事をするとHPやMPが徐々に減少。これが一定値を下回ると病気になってしまう。病気になると仕事ができなくなってしまうので、そうなる前に「病院へ行く」を実行しよう。HPとMPが全回復するぞ。

まんが／富山県 いわきゆーしさん

◉魔法を覚えるにはこのスキルを鍛えよう

魔法は全部で４系統24種類が用意されていて、特定のスキルを鍛えることによって覚えられるようになっている。スゴロク任務を数多く実行しようと思っているなら、魔法は必要不可欠！　特に回復魔法は、受けたダメージを回復する唯一の手段になっているので、仲間のうち最低１人は覚えておかないと勝つのは難しい。どのスキルを鍛えると、どんな魔法が覚えられるか？　そのへんの重要ポイントを下にまとめたのでチェックしておいてね。

教養▶物理魔法

「教養」のスキルを鍛えると、敵にダメージを与える物理魔法を覚える。全体攻撃が可能な魔法も。

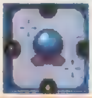
信仰▶神聖魔法

「信仰」のスキルを鍛えると、味方のＨＰを回復することができる神聖魔法を覚える。１人は必要だ。

交渉▶精霊魔法

「交渉」のスキルを鍛えると、味方の能力を上げる精霊魔法を覚える。役立つ魔法が多いので全員に！

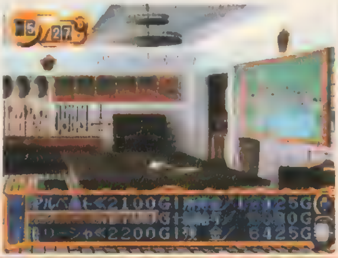
神秘▶錬金魔法



「神秘」のスキルを鍛えると、敵の能力を下げる錬金魔法を覚える。長期戦では役立つが……。

◉給料の金額は絶対に変えないように！

毎月の月末には給料日があり、仲間たちに報酬を支払うことになる。給料日の注意点は「要求された金額を変えるな！」ということ。多くあげても利点はないし、逆に減らすと状態異常が発生することもあるぞ。仲間たちの要求通りに支払ってあげるのが得策なのだ。



◀給料の数値は動かさず、そのまま決定してしまおう。

スゴロク編

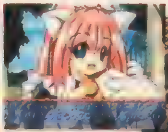
スゴロク任務の仕事を実行すると、自動的にスゴロクバトルが展開するようになっている。そこでは街の秘密やサブキャラたちの素顔など、思わぬ事実が明かされることもあるぞ。ただし１度も実行しなくてもエンディングには関わってこない。

◉スゴロク任務の発生方法と勝ち残る秘訣

スゴロクバトルは、スゴロク任務の仕事を実行したときにだけ発生するようになっている。スゴロク任務とは、ウインドウが緑色で表示されている仕事のこと。この仕事を選ぶと必ず仲間全員が参加することになるのだ。進行はごく一般的なスゴロクと同じ。ルーレットを回して進み、最初にゴールに到着したチームの勝利となる。完全勝利を目指してがんばろう！

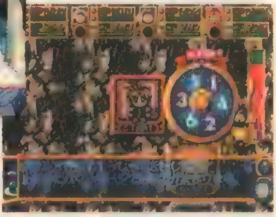
ウインドウが緑色の仕事！

▲ウインドウが緑色の仕事を実行すればスゴロクバトルに。



▲依頼主との会話が用意されているのが大きな魅力。思わぬ事実が語られることも！

▼ゴールに１番乗りすれば勝利だ。ルーレットで大きな目を狙おう。



◉ゲージを調節して"６"を狙おう

ルーレットの回転力はゲージの長さで決定する。ゲージが長ければ回転する勢いは強く、逆に短ければ勢いは弱くなる仕組みになっているぞ。このゲージをうまく調節（目押し）すれば、狙った目を出すことも可能！　下にはその代表的な２つの目押しの方法が紹介してあるので、参考にしてほしい。

１つ先の目を出す場合

１メモリ先にある大きな目を狙いたいときは、ゲージを最小にして決定ボタンを押す！　これでルーレットは１メモリ分だけ回転する。現在出ている目の隣が５や６などのときに役立つテクニックなので、確実にできるようにマスターしておこう。

ゲージは最小

現在出ている目を出す場合

現在出ている目をもう１回出したいときは、ゲージを最大にして決定ボタンを押す！　これでルーレットは勢いよく回転し、同じ目でピタリと止まる。敵がワナにはまっているときなど、連続で順番が回ってくるときは、この方法で差を一気に広げよう。

ゲージは最大

◉戦闘になったら全力で勝負だ

戦闘は敵と同じマスに止まったり、敵に戦いを挑んだり（挑まれたり）したときに発生する。戦闘で負けると所持金の半分を敵に奪われ、さらに１回休みになってしまう。これはかなり不利。そこで、なるべく負けないように、魔法や覚醒能力を使って全力で戦うようにしよう。

◀覚醒能力や魔法を覚えていたら、惜しまず使うこと。とにかく全力で戦うベシ。

スゴロク任務の発生データ

スゴロク任務はひと月に２件ずつ、１年間で24件が用意されている。時期が過ぎると自動的に更新されるので逃さず実行しよう。

発生月	仕事の内容	依頼主
４月上旬	イベント整理	美術館の館長
４月下旬	舞台の手伝い	クリス
５月上旬	大工仕事	雑貨店の店主
５月下旬	宣伝活動	水晶の館の占師
６月上旬	配達	メロディ
６月下旬	大工仕事	アリサ
７月上旬	配達	エル
７月下旬	植物の採集	トーヤ
８月上旬	酔っ払い退治	トーヤ
８月下旬	植物の採集	洋品店の女店主
９月上旬	発掘・調査	科学研究所所長
９月下旬	盛り上げ役	マーシャル
10月上旬	イベント手伝い	アリサ
10月下旬	モンスター退治	リサ
11月上旬	建築物の補修工事	サーカス団長
11月下旬	街のゴミ拾い	トラヴィス
12月上旬	配達	パティ
12月下旬	行方不明者の捜索	ショート家執事
１月上旬	おつかい	カッセル
１月下旬	モンスター退治	学園の校長先生
２月上旬	食料調達	屋敷のメイド
２月下旬	行方不明者の捜索	サーカス団長
３月上旬	物品の販売	受付嬢
３月下旬	植物の採集	アレフ

まんが・福岡県　いちかやまみさん

イベント編

物語の本筋が明かされるメインイベントは全部で5つ。これらすべてを体験すれば「悠久2」の魅力をより堪能することができるぞ。でも予備知識ナシで発生させるのは、ほとんど不可能！　下に紹介した攻略法を参考にシナリオを進めていこう。

◉メインイベントの発生クリア方法

下に掲載した発生データの中で●印の付いた1.5と3、それに△印の4に注目！　まず●印は発生条件があるもの。条件を満たさないと発生しないぞ。△印は他のメインイベントで実行した行動で内容が変化するものだ。しっかり覚えておこう。

条件	No.	タイトル	発生日
	1	流れ者	6月27日
●	1.5	黒衣の男	8月13日
	2	姿なき脅迫者	10月7日
●	3	State of War	12月27日
△	4	ある晴れた日に	3月37日

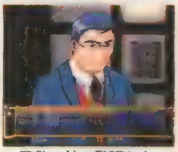
メインイベントNo.1.5◉「黒衣の男」の発生条件

1.5を発生させるには1での行動が重要。まずクレアから事情を聞き「面倒くさそう～」を選択したら、ジョートショップ、ローズレイクと移動。そして街に戻り「もう少し情報を～」の行動を選ぶ。こうすると最重要人物のランディが登場し、条件クリアとなるのだ。

▲「もう少し情報を～」を必ず選ぶこと。

メインイベントNo.3◉「State of War」の発生条件

3を発生させるには2での行動が重要。評議員の屋敷で「家の外で警護」を選ぶ。そして外で出会うランディを無視し、アベック（ロビン）を尋問してから屋敷の中へ戻る。侵入者が現れたら「とにかく落ち着いて～」→「元自警団員を～」→「団長を～」の行動を順に選ぶのだ。



▲屋敷の外で警護しないと条件をクリアできない。

メインイベントNo.4◉「ある晴れた日に」の変化条件

4のシナリオは3で実行した行動により変化する。ここでは、3での最良の行動を紹介しよう。魔物の襲撃後「出発前に～」を選び、トラヴィスと会話。戦闘を避けて詰め所に着いたらチャックを追跡。その後「もう少し～」→「もう一方～」→「しばらく～」→「もう一方～」と選ぶのだ。

▲トラヴィス、チャックに会っておこう。

全10キャラのイベントデータを大公開！

データの見方を覚えておこう

仲間になる10キャラのイベント発生データを一挙に大公開だ。これさえチェックすれば、各キャラの秘密がバッチリ明らかになるハズ。それにイベントをクリアしていけば、徐々にプロフィールも埋まっていくだろう。では、さっそく一番のお気に入りキャラからスタート……とその前に、ここに掲載した「データの見方」をチェックしておくのを忘れずに。イベントの発生条件や表中のデータの見方などを細かく解説してあるので、よく読んでおこう。それじゃまずはイベントの発生条件から！

▲クライマックスイベントのデータもフォロー！

◉メインイベントの発生条件を確認

テーマイベント

キャラを仲間にしているだけで自動的に発生するものだが、3Aと3Bはどちらか一方だけ発生！　2で選んだ会話によって分岐するのだ。分岐する条件は、各キャラのテーマイベントのデータ覧の「分岐条件」で解説してあるので、それを確認して進めていこう。

トラブルイベント

対象キャラとの信頼度が50～65（詳細はキャラのデータを参照）のときに発生日を迎えればOK。仲間全員が会話に参加してくるにぎやかなイベントだ。

休日イベント

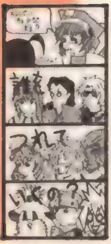
発生月の休日に「遊びに行く」のコマンドを実行して対象キャラの所へ行くと発生する。基本的に2人の会話で進行するので、デート気分が味わえちゃう！

任務イベント

発生日に指定されている仕事を主人公と対象キャラの2人が実行していると発生する。ほかの仲間を加えてもOK。その場合は会話にも参加してくるぞ。

クライマックスイベント

メインイベント4終了後、絆度が一定値以上のキャラのイベントが発生。序盤から狙ったキャラだけに（休日に）会いにいけば、まず発生する（詳しくはP.48参照）。



◉信頼度のマークを数字に直すと……

各キャラのイベントデータで、信頼度はすべて数字で表記してある。この数字をマークに直した場合のものが下の写真だ。信頼度は10段階に変化するようになっているけど、重要なのはこの2つだけ。ここで覚えてしまおう。

◉表中のデータの見方

発生日、発生月

イベントが発生する日付。たいていの場合は1日のみだが、休日イベントだけは発生月となっていて、発生期間が1カ月ある。イベントの前にはデータをセーブだ。

発生場所

イベントが発生する場所で、休日イベントだけに関係するデータ。発生月の休日（チャンスは1カ月に8回）に指定の場所へ遊びに行けばOK。

発生条件

クライマックスイベントだけに関係するデータ。絆度が一定値以上のキャラが複数いる場合は、一番値の高いキャラのものが自動的に発生する。

条件仕事

イベントを発生させるために実行していなければならない仕事。任務イベントだけに関係するデータだ。発生日にスケジュール入力画面で指定の仕事を入力しよう。

◉誕生日について

仲間たちの誕生日にはミニイベントが用意されているぞ。ただ信頼度が60以上でないと発生しないので、休日に遊びに行ったり、ペアで仕事を実行したりして上げておこう。プレゼントの品物は全部で3種類。それぞれリアクションが異なるので最低3回は挑戦だ。

◀最良の品物はある。でも最悪時のリアクションも必見モノ！

まんが・三重県　後久真吾さん

[illegible]の女の子

ローラ・ニューフィールド

好奇心旺盛でちょっぴりわがままな性格の女の子。初期HPが低いので無理をさせると病気になりやすい。適度に休ませながら育成していこう。戦闘で活躍させたいなら魔法を充実させること。力仕事は苦手なので、ゲーム序盤は禁物だ。

▲とっても甘えん坊さん。振り回されないように注意かも!?

初期パラメータ

能力値	HP:110　MP:190
身体値	筋　力:24　耐久力:23　瞬発力:47 魔法力:34　抵抗力:42
スキル	信仰1
魔　法	神聖魔法　ティンクル・キュア

誕生日

10月10日

▲プレゼントには洋服が良いだろう。

発生イベントデータ

●テーマイベント

No.	タイトル	発生日	分岐条件
1	気まぐれ天使	4月20日	後半の選択肢で、ケーキ作りをセリーヌかディアーナに頼むと3A クレアだと3Bへ進む
2	伝わりますか?	9月11日	
3A	From Girl to…	1月27日	
3B	オールウェイズ	1月27日	

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
Real Friend	7月10日	65
その時君は	10月25日	65
出会いと別れ	1月10日	65

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
フラワー・ガーデン	5月	陽のあたる丘公園
小さな吐息	9月	陽のあたる丘公園
待ちぼうけ	12月	陽のあたる丘公園

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
思い込みと思いやり	6月1日	50	悪霊の除霊
もう一つの舞台	3月8日	50	舞台の手伝い

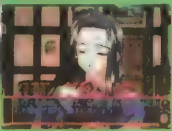
●クライマックスイベント

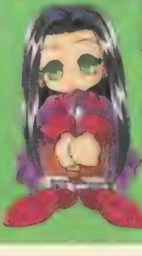
タイトル	発生日	発生条件
もう、ひとりぼっちにしないで	3月27日	絆度を一定値以上に高める

図書館でアルバイト中の[illegible]女性

イヴ・ギャラガー

頭脳明晰で、どんなときも冷静沈着な女性。能力的にはオールマイティで何をやらせても無難にこなしてくれる。それゆえ仕事が成功しすぎて自信過剰の状態異常が多発しやすい! そのあたりに注意しつつ、まずは物理魔法から覚えさせていこう。





▲あまり感情を表に出さないクールな女性。でも時には……

初期パラメータ

能力値	HP:130　MP:170
身体値	筋　力:34　耐久力:33　瞬発力:34 魔法力:37　抵抗力:32
スキル	技巧1　教養3
魔　法	物理魔法　ルーン・バレット アイシクル・スピア

誕生日

[illegible]

▲花束が喜ばれるぞ。積極的にアタックだ。

発生イベントデータ

●テーマイベント

No.	タイトル	発生日	分岐条件
1	Bad Omen	7月25日	後半の選択肢で、イヴの体調を気遣えば3A 図書館を休んだ理由を聞くと3Bへ進む
2	はかなき影の後を追って…	10月23日	
3A	Luke-Dolls	3月13日	
3B	沈黙が語るもの	3月13日	

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
失われた魔術書	4月10日	50
想うが故に	8月19日	65
禁断の呪文書	12月24日	65

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
愛読書	7月	さくら亭
トップ・シークレット	12月	旧王立図書館
Raid Of Kids	2月	旧王立図書館

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
いい加減な会計係	6月8日	50	書類整理
Before Party	1月22日	50	イベントの手伝い

●クライマックスイベント

タイトル	発生日	発生条件
あなたの中の私、私の中のあなた	3月27日	絆度を一定値以上に高める

まんが [illegible] キリコさん

初期パラメータ

能力値	HP:130　MP:170
身体値	筋　力:28　耐久力:30　瞬発力:43 魔法力:29　抵抗力:27
スキル	教養1　交渉1
魔　法	精霊魔法　ウンディーネ・ティアズ

誕生日

▲気晴らしは、やはり食べること！

発生イベントデータ

●テーマイベント

No	タイトル	発生日	分岐条件
1	いつかきっと	5月9日	最後の選択肢で、ティアーナに付いていくと3A。トーヤに食ってかかると3Bへ進む。
2	試練の時	9月24日	
3A	はじめての気持ち	1月7日	
3B	医の道を志す者として	1月7日	

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
大切な人	7月20日	65
一生分の笑顔	11月25日	65
侵略者	3月2日	65

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
召し上がれ	4月	さくら亭
動物達の受難	9月	クラウンズサーカス
血の惨劇	10月	ラ・ルナ

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
かくして流行は生まれた	10月15日	50	店の手伝い
天使達の贈り物	2月8日	50	イベント手伝い

●クライマックスイベント

タイトル	発生日	発生条件
また一つ、大切な笑顔を	3月27日	絆度を一定値以上に高める

ちょっぴりドジな医者志望の女の子

ティアーナ・レイニー

明るく元気でがんばり屋さん。医者になるため、クラウド医院で手伝いをしている女の子だ。まだ修行中ゆえ、能力的にもちょっと低め。まずは魔法関連の仕事をこなして基礎固めをしてから、いろいろな仕事を割り当てよう。無理は禁物だ。

▲喜怒哀楽が激しいのが彼女の特徴。

流行に敏感な元気ハツラツ娘

トリーシャ・フォスター

「流行の水先案内人」と呼ばれるほど、街の流行の最先端を突き進む元気な女の子。熱しやすく冷めやすい性格のせいか、能力も平均的。それゆえ育て方はプレイヤー次第なので自由に育てていこう。何か1つ得意なものを作るのも 。

▲父親のリカルドは自警団第一部隊の隊長だ。

初期パラメータ

能力値	HP:140　MP:160
身体値	筋　力:30　耐久力:37　瞬発力:30 魔法力:38　抵抗力:32
スキル	体術1　交渉1
魔　法	なし

誕生日

▲彼女にはやはり流行モノが好まれる。

発生イベントデータ

●テーマイベント

No	タイトル	発生日	分岐条件
1	すれちがい	6月26日	後半の選択肢で、傷心のトリーシャを追っていけば3A、それ以外の行動だと3Bへ進む。
2	自分の居場所	11月27日	
3A	眠れぬ夜	3月18日	
3B	秘めた想い	3月18日	

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
花も嵐も踏み越えて	5月27日	60
アニキ	9月13日	65
幸せの方程式	1月3日	65

●休日イベント

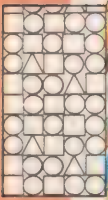
タイトル	発生月	発生場所
流行を追い求め	5月	夜鳴鳥雑貨店
グルメな休日	1月	ラ・ルナ
憧れの人	7月	グラシオコロシアム

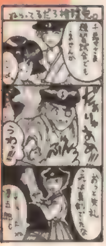
●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
ライト&ダーク	4月22日	50	イベント手伝い
Other Side	2月15日	50	配達

●クライマックスイベント

タイトル	発生日	発生条件
大切なきすなのありか	3月27日	絆度を一定値以上に高める





まんが・北海道 暮新さん

初期パラメータ

能力値	HP:120　MP:180
身体値	筋　力:25　耐久力:28　瞬発力:26 魔法力:31　抵抗力:28
スキル	神秘1
魔　法	錬金魔法　フレイム・ジェイル

誕生日

▲お風呂好きなのでヘチマがベストだ。

発生イベントデータ

●テーマイベント

No	タイトル	発生日	分岐条件
1	Talk With	7月4日	早めに誘拐の話をするか、クリス・リオとの会話後「いまが〜」を選ぶと3A　ほかは3B
2	くもり空	10月4日	
3A	Feel a Partner	2月20日	
3B	心への贈り物	2月20日	

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
エッセンス	5月13日	60
闇に光りて	9月2日	65
誤算	12月5日	65

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
信じる者　導かれる者	6月	由羅の家
誘われて	8月	陽のあたる丘公園
真実はお酒の中に	3月	さくら亭

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
エンターテイナー	8月8日	50	イベント手伝い
追跡	11月15日	50	接客業

●クライマックスイベント

タイトル	発生日	発生条件
守るべきもの	3月27日	絆度を一定値以上に高める

無節操で明るいお酒好きのオネーさま

橘　由羅

キツネのような耳とフサフサのシッポを持つライシアン族の女性。明るく自由奔放な性格で、命令されたり束縛されることを嫌う。能力はどれも平均以下なので、一人前に育てるにはちょっと苦労するかも。まずは基礎固めとして魔法系から！

▲由羅のリアクションはどれも魅力的！

真面目で仕事熱心なキャリアウーマン

ヴァネッサ・ウォーレン

真面目で仕事熱心！正義感が強く、とっても頼りになる女性。戦闘能力が高く、物理攻撃が得意。育成するときは、技巧や体術などをメインに鍛えていくのが良いだろう。余裕があったら魔法も覚えさせていくこと。バッチリ鍛え上げよう。

▲真面目ひと筋かと思いきや、たまにこういったボケもあったり……。

初期パラメータ

能力値	HP:160　MP:140
身体値	筋　力:38　耐久力:42　瞬発力:45 魔法力:27　抵抗力:26
スキル	技巧1　体術1
魔　法	なし

誕生日

▲健康器具マニアの彼女には青竹を！

発生イベントデータ

●テーマイベント

No	タイトル	発生日	分岐条件
1	ウィル・パワー	5月3日	敵に遭遇後「最初は〜」か「気を落とさず〜」とヴァネッサに声をかければ3A、ほかは3B
2	わかっているけど…	9月5日	
3A	心の扉	1月1日	
3B	SYMPATHY	1月1日	

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
憂いの武器商人	6月23日	60
振り向けばそこに	11月12日	65
流れの中に	2月18日	65

●休日イベント

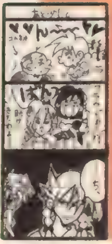
タイトル	発生月	発生場所
こだわり	5月	グラシオコロシアム
商売の達人	6月	陽のあたる丘公園
Delicacy	2月	夜鳴鳥雑貨店

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
カードの届いた美術館	7月8日	50	貴重品の警備
Look Me	12月15日	50	イベント整理

●クライマックスイベント

タイトル	発生日	発生条件
手に入れたもの、見失わないで	3月27日	絆度を一定値以上に高める



まんが　北海道　幕新さん

内気で他人と接するのが苦手な男の子

リオ・バクスター

初期パラメータ

能力値	HP:100　MP:200
身体値	筋　力:22　耐久力:25　瞬発力:37 魔法力:45　抵抗力:34
スキル	教養1　神秘2
魔　法	錬金魔法　フレイム・ジェイル

誕生日

2月[illegible]

▲化石に詳しいので喜んでくれるのだ。

街の南東に位置する屋敷で暮らす資産家の跡取り息子で、人見知りが激しく、他人と接するのが苦手。ちなみに魔法力は10キャラ中でトップ！　これを生かし、魔法系の仕事をメインに実行させていこう。HPは低めなので病気には要注意！

▲この笑顔にメロメロという人が多いみたい。うなずけるだろう。

発生イベントデータ

●テーマイベント

No	タイトル	発生日	分岐条件
1	孤独の理由	5月26日	由羅からリオを助ければ3A。またクリス救出後、由羅に任せれば3A。助ければ3Bへ。
2	内側に眠るもの	10月13日	
3A	アウト・オブ・コントロール	3月5日	
3B	解き放たれた意識の果てに	3月5日	

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
幼き失そう者	8月24日	65
メインディッシュの行く末は？	11月17日	65
闇夜の森の奥深く…	2月4日	65

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
小さな友達	4月	エレイン橋
レイクサイド・フィッシング	7月	ローズレイク
Happiness Games	11月	陽のあたる丘公園

●任務イベント

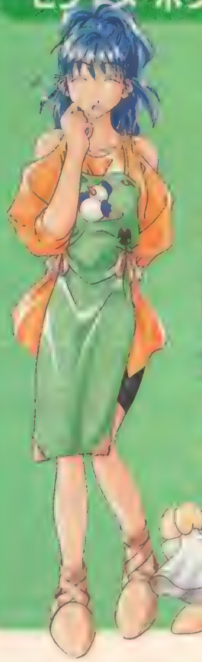
タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
新たなる風	7月1日	50	物品の販売
本当の心	12月8日	50	子供の世話

●クライマックスイベント

タイトル	発生日	発生条件
永遠のトモダチ	3月27日	絆度を一定値以上に高める

教会で手伝いをしている心優しい女の子

セリーヌ・ホワイトスノウ



かなりの方向音痴で、近所に買い物に行ったまま戻ってこないこともしばしば……。おっとりした口調と行動が特徴のマイペースな女の子。そんな雰囲気とは逆に筋力は意外と高め。物理攻撃が期待できるので、戦士として育成していこう。

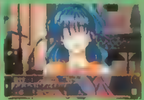
▲「世の中に悪い人はいない」と本気で信じている優しい女性だ。

初期パラメータ

能力値	HP:150　MP:150
身体値	筋　力:46　耐久力:32　瞬発力:23 魔法力:33　抵抗力:45
スキル	信仰2　交渉1
魔　法	神聖魔法　ティンクル・キュア ティンクル・ライト 精霊魔法　ウンディーネ・ティアズ

誕生日

[illegible]



▲タルトを作ってプレゼントしよう

発生イベントデータ

●テーマイベント

No	タイトル	発生条件	
1	信じています	6月7日	セリーヌを気遣えば3A。アルベルトと仲良くしたりセリーヌに恥をかかせると3B。
2	帰り道	11月3日	
3A	Judgment	2月25日	
3B	忘却のかなたに	2月25日	

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
呼び声	5月5日	60
嵐のさなかに	8月3日	65
ヲトメノヒミツ	1月19日	65

●休日イベント

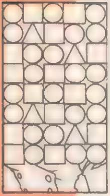
タイトル	発生月	発生場所
木漏れ日	6月	洋品店ローレライ
迷える子羊	10月	さくら亭
フォーチュン・テラー	11月	水晶の館

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
閉ざされた扉	6月15日	50	カウンセリング
スペシャル・ドリンク	8月22日	50	イベント整理

●クライマックスイベント

タイトル	発生日	発生条件
私の役に立ちたい誰か	3月27日	絆度を一定値以上に高める



まんが　埼玉県　サトーチツルさん

どんな難題でも簡単にこなす天才青年

ルー・シモンズ

初期パラメータ

能力値	HP:180　MP:120
身体値	筋　力:41　耐久力:39　瞬発力:32 魔法力:43　抵抗力:38
スキル	教養1　交渉1
魔　法	なし

誕生日

▲キーホルダーがベスト。カードでも可。

クールな性格で、他人のことにはまったく無関心というハンサムボーイ。能力はどれも高く、何をやらせても完璧にこなす。それゆえどう育てるか迷うところだが、とりあえずは戦士として育成していくのが良いだろう。魔法はその後で！

▲意外に照れ屋さん。ペットの名前をしつこく聞いてみると……。

発生イベントデータ

●テーマイベント

No.	タイトル	発生日	分岐条件
1	Icy Logic	6月18日	最後の選択肢で「ルーと話を〜」を選ぶと3A。「シモンズをなだめて〜」で3Bへ進む。
2	確執	9月17日	
3A	Past And Gone	1月16日	
3B	ジレンマ	1月16日	

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
疑惑のタロット	5月18日	60
クリーン大作戦	10月19日	65
ライトニング・ストライクス	12月10日	65

●休日イベント

タイトル	発生月	発生場所
トラブル・イン・コロシアム	8月	グラシオコロシアム
山頂を目指せ	10月	雷鳴山
ラビット・チェイス	1月	夜鳴鳥雑貨店

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
豊作の法則	7月22日	50	植物の世話
PET-SITTER	11月22日	50	動物の世話

●クライマックスイベント

タイトル	発生日	発生条件
キャッチボール	3月27日	絆度を一定値以上に高める

自警団に所属している熱血漢

アルベルト・コーレイン

自警団の第一部隊の隊員だが、隊長のリカルドの命令により主人公に協力してくれる。正義感の強い青年で、趣味はなぜか化粧。日頃から訓練をしているようで戦闘能力がとても高い。その能力を伸ばすように育成していくのがベストだ。

▲憧れのアリサさんが目の前に！声をかけろと後押しするが……。

まんが　神奈川県　栗園肉さん

初期パラメータ

能力値	HP:210　MP:90
身体値	筋　力:50　耐久力:48　瞬発力:30 魔法力:23　抵抗力:30
スキル	技巧2　体術1
魔　法	なし

誕生日

▲食欲旺盛なアルベルトには食事券を！

発生イベントデータ

●テーマイベント

No.	タイトル	発生日	分岐条件
1	闘争の行方	7月12日	工事現場の子どもをジョートショップの人に任せると3A。その他の行動だと3Bへ進む。
2	アクシデント	11月11日	
3A	想いの先には	2月9日	
3B	ボックス・ランチ・ラプソディ	2月9日	

●トラブルイベント

タイトル	発生日	必要信頼度
ゴースト・シンガー	4月26日	60
闇に包まれた街	8月11日	65
閉じられたドア	12月19日	65

●休日イベント

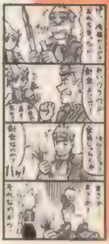
タイトル	発生月	発生場所
プレゼントは誰のため?	8月	夜鳴鳥雑貨店
新作を手に入れろ	9月	洋品店ローレライ
Remember	3月	陽のあたる丘公園

●任務イベント

タイトル	発生日	必要信頼度	条件仕事
ただいま修理中につき…	9月22日	50	建物の改築工事
消えた水晶の謎	2月22日	50	紛失物の捜索

●クライマックスイベント

タイトル	発生日	発生条件
いつか、親友と呼べるなら	3月27日	絆度を一定値以上に高める

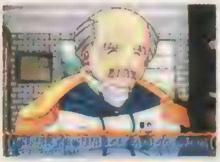


エンディング編

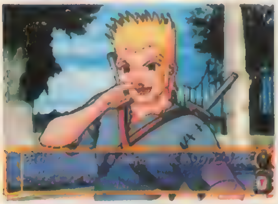
ひと口にエンディングといっても、そのパターンはいろいろ。何を目指すかによってやり方も大きく変わってくるぞ。ここでは最終パートの流れを紹介すると同時に、各エンディングへのアプローチ方法を解説していこう。

◉ゲーム終了までの流れ

メインイベント4からゲーム終了までの流れは右に紹介した通り。このような順序で進行していくぞ。どんな条件でエンディングが決定するのか、各パートの内容や判定基準などを細かく解説していくのでしっかりチェックしておくように！ また、メインイベントを完璧にクリアしていないと終了部の内容が寂しいものになる。P.42の攻略法を参考にしてクリアしておこう。



◀運命の一瞬！ 自警団の団長が編成会議の結果を報告する



▲メインイベントの結果によって終了部の内容が変化する。内容はどうだった？

メインイベント4「ある晴れた日に」終了

▼

クライマックスイベント：条件を満たしてないとクライマックスイベントは発生せずにヘキサとのエンディングになる。誰とのエンディングになるのか、この時点で判別可能なのだ。

▼

支持率判定：ヒロイックゲージの長さで第三部隊が存続できるか、あるいは解散かが決まる。ただ、どちらにしても大きく分岐することはなく、そのまま終了部へと進行する。

ヒロイックゲージが8割以上 ／ **ヒロイックゲージが8割未満**

▼

終了部（編成会議の結果）：存続した場合と解散した場合、それぞれの話が用意されているが展開が大きく変化することはない。終了後はキャラ別エンディングのパートへと進行する。またメインイベントを完璧にクリアしている場合、主人公に関わったキャラたちのその後や事件の経過などがここで明らかになる。

▼

キャラ別エンディング：仲間にしたキャラのうち、ハッピーエンドを迎えられなかった2人のその後の生活が流れる。誰ともハッピーエンドにならない場合は3人分のキャラ別エンディングが展開。

▼

エンディング：クライマックスイベントが発生したキャラが登場。主人公とのその後の生活が紹介され、ハッピーエンドとなる。詳しい条件や攻略法は下をチェックしてほしい。

◉第三部隊を存続させ、仲間とハッピーエンドを迎えるには？

最高のハッピーエンド、すなわち第三部隊を存続させて、なおかつ仲間1人といい関係になる条件をバッチリ紹介！ 両方の条件を完璧に満たして幸せなラストを迎えちゃおう。

条件
第三部隊の存続▶ヒロイックゲージが8割以上
仲間とのハッピーエンド▶絆度が一定値以上

ヒロイックゲージの溜め方

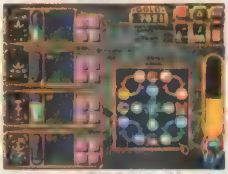
ヒロイックゲージは街の住民からの信頼の度合いを表したもの。毎週のスケジュールをキッチリ成功させていれば溜めることができる。成功率が高くなる仕事を選んで実行し、地道にゲージを稼いでいこう。仕事さえ成功させていれば、それだけで11月くらいには目標の「8割以上」がクリアできるはずだ。また、ゲージはイベントで獲得できることもある。でもそれを狙うには手間がかかるので、やはり仕事で溜めるのが良いだろう。

◀4人で実行すると成功率は高くなりやすい。でも信頼度は上がりにくくなる。

▶仕事のデキが101％以上なら仕事は成功になる。地道に成功させていこう。

絆度の高め方

エンディングを迎えるキャラは絆度（隠しパラメータ）によって決定する。絆度とは、仲間からの主人公に対する信頼度を毎日加算したもの（信頼度×日数）。ゲーム終了時にこの値が一定以上で、なおかつ一番高いキャラが選ばれるのだ。隠しパラメータだけに、微調整は不可能！ 確実に狙うなら、ゲーム序盤からお好みのキャラとの信頼度を集中的に上げておくとベストなのだ。休日に遊びに行ったり、スケジュールをペアで実行したりして上げていくようにしよう。



▲序盤から信頼度を上げちゃえばほかの仲間は付いてこれなくなる！

スケジュールはペアで実行

◀信頼度を上げるにはペアで実行するのがベスト。序盤から上げておくこと。

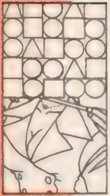
休日はお出かけ

◀遊びに行ったら、信頼度が上がる行動を選択する。何度も繰り返し続けよう。

絆度が一定値以上なら！

絆度の条件を満たしていれば、自動的にクライマックスイベントが発生！ その後、必ずそのキャラとのエンディングになる。確実に条件を満たせるようにゲームを進めていこう。

▶専用のグラフィックも用意されている。見逃すな！



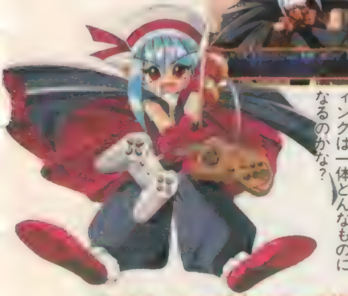
まんが 富山県 いわきゆーしさん

◉サブキャラとのハッピーエンドを無事に迎えるためには?

10人のメインキャラとのエンディングのほかに、2人のサブキャラとのエンディングも用意されている。その方法を解説していこう。ちょっと難しいけど、チャレンジしてみてね。

ヘキサ

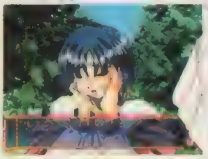
お好みのキャラとのラストが迎えられなかった場合(絆度の条件が満たせなかったとき)、自動的にヘキサとのエンディングになるぞ。やり方は簡単。仲間との信頼度を上げずに最終パートまで来るだけ。1度は挑戦してみよう。



▲1年間という条件付きで召喚されたヘキサ。エンディングは一体どんなものになるのかな?

クレア

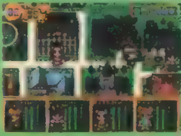
難易度はかなり高いけど、挑戦する価値アリのエンディングだろう。条件はアルベルトとの絆度が一定値以上、一定値以下という超シビアなもの。良すぎるとアルベルトとのエンディングになるし、逆に悪いとヘキサになってしまう。やり方としては、まず信頼度を上げずにゲームを進める。そして10月頃からアルベルトとの信頼度だけを上げ始めるのだ。そのまま最終パートまで行けばクレアが登場し……! 失敗することもあるので、データをこまめにセーブして何度もチャレンジしてみよう。



▲条件がシビアなので、データはこまめにセーブ。何度もチャレンジしてみてほしい。

クレアには誕生日イベントもある

アルベルトを仲間にして10月7日の休日までゲームを進める。そして「遊びに行く」を実行し、自警団寮にいるアルベルトのところへ行くのだ。信頼度は無関係なので、これで自動的にイベントが発生するぞ。最低3回は挑戦だ。

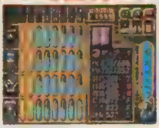


▲自警団寮にいるアルベルトを訪ねよう。

▲やはり最良の答えはある。でも最低3回は試してみるように!

◉ビジュアル付きのキャラ別エンディングを確実にゲットする方法

キャラ別エンディングは各キャラごとに3種類ずつあり、そのうちの1つがビジュアル付きになっている。その特製エンディングを確実に見る方法を紹介しちゃおう。やり方は右の表にあるA、Bの2つのスキルをほかのスキルよりも上げるだけ! 両方ともMAXにしておけば間違いないので、それを目指して上手に育成していこう。



▲ディアーナの場合、体術と教養をアップだ。

各キャラの条件スキル一覧

キャラ	スキルA	スキルB
イヴ	体術	信仰
ヴァネッサ	信仰	神秘
セリーヌ	体術	交渉
ディアーナ	体術	教養
トリーシャ	体術	信仰

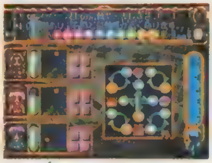
キャラ	スキルA	スキルB
由羅	技巧	神秘
ローラ	体術	交渉
アルベルト	信仰	交渉
リオ	体術	交渉
ルー	交渉	神秘

Q&Aコーナー

知ってると得する情報や小さな疑問点、さらに秘密の攻略法などをQ&A形式でバッチリお答え! これさえチェックしておけばプレイするのがますます楽しくなるし、完全制覇にも役立つはず。ぜひ押さえておいてね。

Q 同時攻略は可能?

A ある程度ゲームを進めておき、そこからやり方を変えて3人分のエンディングを見る! という同時攻略は、今回は非常に難しい。というのもハッピーエンドに影響するのは「絆度」という隠しパラメータだけだからだ。画面に表示されないだけに調整が難しいのだ。



▲1プレイの時間が短いので同時攻略を狙うより、何度もプレイした方がお手軽。

Q プロフィールを埋めるには?

A 各キャラのプロフィールは、メッセージウインドウの左隅に「旗」のマークが表示されたときに埋まるぞ。プロフィールを埋めるコツは、何度もプレイしてすべての選択肢を選ぶ! かなり地道な進め方だけど、これで大部分が埋められるハズだ。ただ、ほかのキャラのイベントで埋まる項目もあるので根気よくプレイしていくこと。

▲イベントだけではなく休日に埋まる場合も!

Q 戦闘はしなくてもOK?

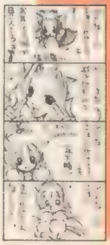
A 1度もスゴロク任務を実行しなくてもエンディングには影響ナシ! 手軽にクリアしたいなら、どんどん進めてOKだ。ただスゴロク任務でしか明かされない秘密もあるので、余裕があったら実行しよう。

▲▶スゴロク任務と闘技場は、行かなくてもエンディングに影響はないのだ。

Q シーラは登場しないの?

A ファンのみなさんはガッカリするかも知れないが、イベントなどに登場することはないようだ。でもオープニングのアニメムービーにはバッチリ登場してくれるぞ。でもこれはPS版のみのこと! SS版には登場しないので、それだけでもシアワセかも!?

▲PS版のオープニングムービーの1コマ。チラッとだけどシーラが登場しているのだ。



まんが 愛知県 北原健光さん

【攻略本のお知らせ】『悠久2』のあらゆる攻略データを満載した攻略本「悠久幻想曲 2nd Album公式攻略ガイド」も絶賛発売中(価格950円/税別 発行 メディアワークス 発売 主婦の友社)

ブシドーブレード弐

●発売日／98年3月14日●価格／¥5,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／MC(1ブロック)

©1998 スクウェア／ライトウェイト

ウラ技＆技コマンド完全版を一挙公開!!

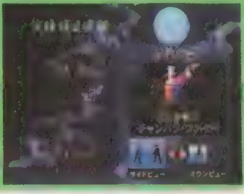
一撃必殺という独特なシステムで格闘ゲームの新たな方向性を示した『ブシドーブレード』(以下『BB』)。その続編にあたる『弐』は、総勢22名も登場する個性的なキャラや、陽と陰の2種類ある剣質から繰り出される多彩な技など、見どころ、遊びどころが満載だ。ここでは、その『BB弐』にどっぷりハマれるお得情報を紹介するぞ。

◀個性的なサポートキャラの存在も今作の魅力。全員出せたかな？

◀操作はシンプルだが奥が深い。陰、陽の2つの剣質を理解しろ！

"百斬の間"出現法!!

"百斬の間"とは、次々と出現する敵を倒していき、最終的に100人斬り達成を目指すモードのことである。前作では通常のゲームモードの1つとして存在していたが、今作では隠しモードとして出現することになった。その出現方法とは、メインキャラ6人のエンディングをすべて見るということ。すると、ゲームモード選択の際、"支度の間"の上に"百斬の間"が現れるようになるのだ。また、今回の"百斬の間"は、隠しキャラの出現条件に深くかかわっているので、前作以上に重要度が増したといえるぞ。まだプレイしていないキミは、ガンバって出現させてみよう！



▶タイムアタックとしても楽しめる"百斬の間"最短クリアを目指せ。

バカ殿使用法

ノーコンティニューで"百斬の間"をクリアすると、"百斬の間"のラスボスであるバカ殿が使えるようになる。鳴鏡側でクリアしたときは「大虎丸」という名のバカ殿が、捨陰党側でクリアしたときは「大洞丸」という名のバカ殿が出現するぞ。それぞれの特徴は、「大虎丸」は捨陰党の構えを取り、「大洞丸」は鳴鏡の構えを取るということ。また、専用技やからみ技は持っていないが、すべての武器との相性が最高。つまり、どの武器を使っても100%その実力を発揮することができるのである。見た目とは裏腹に、最強クラスの剣士となっているぞ。なお、バカ殿が使えるモードは"対刃の間"のみ。他のモードでは使えないのが残念だが、その分、対戦プレイで鬼のような力を発揮することだろう。動きが楽しいキャラなので、百斬の間をクリアして、一度はその目で見てみよう。

▲▶百斬の間ノーコンティニュークリアはなかなか大変。何度も練習して、敵の動きを把握するようにしよう。なお、バカ殿は敵として80人目と100人目に登場

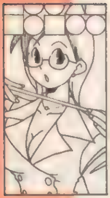
カッツェ＆ツバメ使用法

"百斬の間"を15分以内でクリアすると(コンティニュー可能)、中ボスであるツバメとカッツェが使用可能になる。ただし、鳴鏡でクリアした場合はツバメ、捨陰でクリアした場合はカッツェと、それぞれの流派で15分以内にクリアをしないと、両者を使うことができないので注意。彼らを使うことのできるゲームモードは限定されており、"対刃"、"対抗"、"連結"のそれぞれの間でのみ使用可能だ。カッツェやツバメが使う武器は基本的に銃だが、"対抗の間"のみ剣を使って戦うことができる。この2人には、他のキャラ同様得意とする武器があるので、各キャラの特性を考えて武器を選ぶようにしよう。なお、彼らの通常武器である銃には銃専用のコマンドが存在する。技の数こそ少ないが、飛力より長い射程とその隙の少なさで、他を圧倒する力を持つ。さらに、オウンビューでプレイすれば迫力満点の対戦が楽しめるぞ。

▶銃の弾は最大10発。弾を込めるときは、隙を狙われないよう相手との距離を十分離せ

▲カッツェに比べ、ツバメの銃を撃つモーションは大きい。その隙を狙われないように！

技名	コマンド
狙撃(座ったまま)	○
二連射(座ったまま)	○○
三連射(座ったまま)	○○○
立ち撃ち(立ったまま)	×
駆け乱れ撃ち(走って)	走り中○
駆け撃ち(走って)	走り中×
リロード	□
挑発	R1
伏せ	R2+R2
バック回転(カッツェのみ)	←←
バック回転2回(カッツェのみ)	←←←

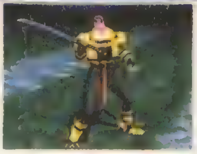


まんが／愛知県　しらなぎぜんさん

打刀

◉打刀の特徴

『ＢＢ弐』でもっとも平均的な長さと重さを持つ刀。俗に日本刀と言うと、この打刀のことを指す。大きさが手頃なため、"斬る"や"突く"など、攻撃技のバリエーションは豊富だが、『ＢＢ弐』の中では武器としての能力が平均的すぎるため、いかんせん決定打に欠けてしまう。しかし、男女関係なく使いこなせるという利点も存在するぞ。



▲連続斬りなど、隙の少ないものを使う。摺り上げから始まる連続技が使いやすい。

◉打刀での戦い方

打刀で戦うときは、その特徴を活かした多彩な攻めを心掛けること。上、中、下段など、それぞれの構えで一撃必殺を狙える技が存在するので、構えをこまめに変えながら戦うといいだろう。オススメの構えは正眼／下段正眼の構え。剣を胴の前に構える形を取るので防御率が高い上に、"真直叩き斬り"や"踏み込み逆胴"など、奇襲として使える技を出すことができるぞ。ただし、野太刀などの大剣系の武器を装備した相手と戦う場合は注意が必要。武器の重さの関係で、武器弾きなどが起こったときなど、こちらの体勢が崩れてしまうのだ。そのため、大剣を相手にするときは、相手が攻撃を出す直前や、攻撃後の硬直に、こちらの攻撃を当てよう。二刀流が使えるキャラの場合は、突きで相手を牽制しつつ、攻撃を繰り出す。居合いの場合は、一撃必殺を狙うつもりで、攻撃が確実に届く距離をキープすること。接近戦を主体とした戦いがメインとなるので、走りや軸ずらしを駆使して、いつでも相手の隙に攻撃を決められるように心掛けよう。

▲▶二刀流は、技の手数の多さで相手を圧倒しよう。居合いは、一撃必殺狙いで敵の懐に飛び込むといいぞ！

キャラ別相性表

※相性表の説明は、P.53にあります。

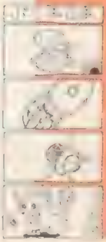
人名	振り	威力	総評
風門	△	○	△
辰美	△	○	○
御門	◎	×	△
空蝉	△	◎	◎
蛍火	○	×	△
サザンカ	△	○	○
ナイトストーカー	◎	×	○
松虫	◎	△	○
墨流	○	○	○
ツバメ	◎	◎	○
源五郎	△	○	○
寒蝉	△	◎	○
蜩	◎	×	○
本郷	△	◎	○
ハイウェイマン	○	△	△
千尋	×	×	×
ウタマル	○	△	△
トニー・梅田	◎	×	○
五十八	×	△	△
カッツェ	◎	[illegible]	○

特殊な構えを持つキャラ
二刀流：辰美、松虫、空蝉
居合い：源五郎、寒蝉、トニー・梅田

構え	技名	コマンド
大上段／上段	真直斬り	○
	胴斬り	×
	踏み込み真直斬り	→○
	踏み込み胴斬り	→×
	真直叩き斬り	→→○
	飛び込み逆胴	→→×
	天冥斬り	○×
	胴斬り返し	××
	天冥回転斬り	○××
	胴斬り返し真直斬り	××○
	天冥踏み込み真直斬り	○×→○
	天冥回り真直斬り	○×←○
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	水鏡割り	→R2×○
正眼／下段正眼	袈裟斬り	○
	逆胴斬り	×
	真直叩き斬り	→○
	踏み込み逆胴	→×
	走り込み突き	→→○
	滑り足払い	→→×
	袈裟逆胴	○×
	逆胴摺り上げ	××
	表包み	○×○
	裏三連	×××
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	水鏡割り	→R2×○
上八相／右八相	真直斬り	○
	摺り上げ	×
	踏み込み真直斬り	→○

構え	技名	コマンド
上八相／右八相	踏み込み摺り上げ	→×
	摺り上げ逆袈裟斬り	×○
	摺り上げ二連	××
	猪鹿蝶	×○○
	摺り上げ包み	×○×
	摺り上げ二連逆袈裟	××○
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	水鏡割り	→R2×
二刀流	表袈裟	○
	裏突き	×
	二刀天冥斬り	○×
	脅天	×○
	二脅	××
	二刀天冥繋ぎ	○×○
	二刀天冥突き	○××
	脅天に王突き	×○○
	脅天重ね	×○×
	二脅天	××○
	二脅回転突き	××→×
	二脅諸手突き	××←×
居合い	切りおろし	○
	抜きつけ	×
	切りおろし戻り	→○
	抜き一文字	→×
	左かわし回り抜きつけ	↑×
	右かわし逆手切りおろし	↓×
	踏み込み切りおろし	→→○
	疾風陰抜き	→→×
	下がり封じ	←×

※技表に書かれている構えは、鳴鏡の構え／捨陰の構えを表しています。またコマンドはすべてキャラが右向きの場合のものです。

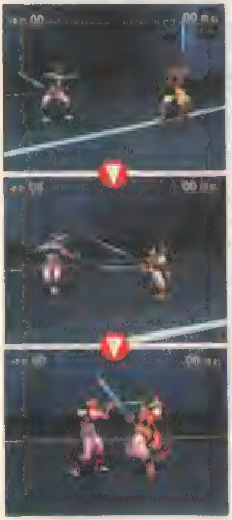


まんが／埼玉県 HAPPYさん

ロングソード

◉ロングソードの特徴

西洋の剣で、刀身は約70cm、重量は約1.4kg。ロングソードという名を持つものの、『ＢＢ弐』では小剣に分類される。打刀より軽量かつ刀身が短いため、技の隙が少ないのが大きな長所。また、打刀に次ぐ技数の多さも魅力の１つだ。ただし、その刀身の短さから、大剣や薙刀などの遠距離からの攻撃に弱いという短所も持つ。



◀相手の攻撃を避けられる場所で敵の出方を待つ。

◀敵が攻撃をしてきたら、まずは回避行動を取る。

◀攻撃後に発生する硬直を狙って接近、攻撃する。

◉ロングソードでの戦い方

打刀よりさらにリーチが短いロングソード。片手持ちの剣なので、『ＢＢ弐』の中ではもっとも対戦相手に接近できる武器となっている。その上、武器重量が軽いため、技の出が速いという特性も持つ。このことから、相手に接近して速攻で決めるという、ヒット＆アウェイ的な攻撃が可能となるのだ。ただし、この特徴がそのまま弱点になっている部分にも注意すること。その刀身の短さと重量の軽さにより、不利防御を狙って攻撃を出しても、逆にこちらの体勢が崩れてしまう可能性が高いからだ。まず、ロングソードで戦うときは、相手との間合いをある程度とり、相手の攻撃が空振りしたときに生じる隙を狙って技を出していくようにしよう。このとき出す技は、引手中段／中段の構えで出せる〝中段・天冥捨て身突き〟がオススメ。攻撃力の低さから、単発技だと決定打に欠けるので、攻撃をするときは連続技を出していくようにするのだ。

▲単発技より連続技を使った方が一撃必殺の可能性が高くなる。覚えておこう。

キャラ別相性表

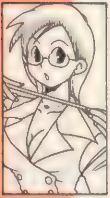
人名	振り	威力	総評
風門	△		△
辰美	△		
御門		×	△
空蟬			
蛍火		×	
サザンカ			
ナイトストーカー	○	△	
松虫	○	×	△
墨流			△
ツバメ			
源五郎	△		
寒雲		△	
嬢		×	
本郷			
ハイウェイマン		△	
千尋		×	△
ウタマル		×	
トニー・梅田		×	
五十八		×	△
カッツェ			

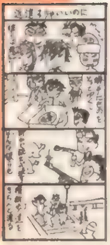
※相性表の説明は、P.53にあります。

特殊な構えを持つキャラ
二刀流：蛍火、ハイウェイマン
居合い：ウタマル

構え	技名	コマンド
大上段／上段	真直斬り	○
	胴斬り	×
	踏み込み真直斬り	→○
	踏み込み胴斬り	→×
	真直叩き斬り	→→○
	飛び込み逆胴	→→×
	天冥斬り	○×
	胴斬り突き	×○
	胴斬り返し	××
	胴斬り突き真直斬り	×○→○
	胴斬り返し真直斬り	××○
	天冥踏み込み真直斬り	○×→○
	天冥回り真直斬り	○×←○
	鎧通し	→R2
	草薙	→R2×
	水鏡割り	→R2×
引手中段／中段	袈裟斬り	○
	逆胴斬り	×
	真直叩き斬り	→○
	踏み込み逆胴	→×
	走り込み突き	→→○
	滑り足払い	→→×
	中段・天冥斬り	○×
	逆胴摺り上げ	××
	裏三連	×××
	中段・天冥捨て身突き(左手負傷時不可)	○×→○
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	水鏡割り	→R2×

構え	技名	コマンド
高矢射／矢射	真直斬り	○
	摺り上げ	×
	踏み込み真直斬り	→○
	踏み込み摺り上げ	→×
	摺り上げ二連	××
	摺り上げ二連飛び込み袈裟斬り	××→○
	摺り上げ二連退き袈裟斬り	××←○
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	水鏡割り	→R2×○
二刀流	表袈裟	○
	裏突き	×
	二刀天冥斬り	○×
	脅天	×○
	二脅	××
	二刀天冥繋ぎ	○×○
	二刀天冥突き	○××
	脅天仁王突き	×○○
	脅天重ね	×○×
	二脅天	××○
	二脅回転突き	××→×
	二脅諸手突き	××←×
居合い	切りおろし	○
	抜きつけ	×
	真直叩き斬りもどり	→○
	抜き一文字	→×
	左かわし回り抜きつけ	↑×
	右かわし逆手乱れ抜き	↓×
	踏み込み切りおろし	→→○
	疾風陰抜き	→→×
	下がり封じ	←×



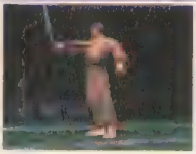


まんが／大阪府　ポリ子さん

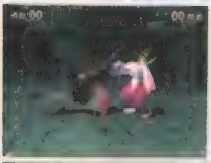
野太刀

◉野太刀の特徴

剣の中では一番刀身が長い。斬ることを主眼に置いた日本刀なので、技の隙は、打刀などの小剣系の武器には及ばないものの少な目。また、リーチも長いので、遠近両方の戦いに対応できる点も強みだろう。ただし、その重量のため、力の弱いキャラがこの武器を使用すると、技の出や剣の振りが極端に遅くなってしまうので注意すること。



◀野太刀を使わせるなら、空蝉がオススメ。専用技も豊富だぞ！



◀刀身の長さを活かして、強引に攻めてもよい。まさに万能の剣!!

◉野太刀での戦い方

野太刀の優れた点は、攻防ともに優れているという点。力の弱いキャラが使う場合は、その重さのため体勢が崩されやすくなってしまうが、力のあるキャラなら問題なし。力の弱いキャラでも、技の効果範囲や出の速さなどを覚えておけば、十分戦うことができるだろう。野太刀を使う際のオススメの構えは、下段／引下段だ。剣を体の前に突き出すような形の構えをとるので、攻撃を受けた際に反撃もしくは武器弾きを狙うことができるぞ。〝仏突き〟などで相手を牽制しつつ、相手の隙に〝真直斬り〟や〝胴打ち〟から始まる連続斬りを出していこう。また、〝踏み込み真直斬り〟などの踏み込み系の技で相手に接近しながら攻撃するのも手だ。

キャラ別相性表

人名	振り	威力	総評
風門			
辰美	△		
御門	×	△	×
空蝉	◎	◎	
蛍火	×	△	×
サザンカ	◎	○	
ナイトストーカー	×	△	×
松虫	△	○	△
墨流	○	○	
ツバメ	○	○	
源五郎	○	○	
寒雲	◎	○	
蝦	×	○	△
本郷	○	○	
ハイウェイマン	△	○	△
千尋	×	×	×
ウタマル	△	○	△
トニー・梅田	○	○	
五十八	△	○	
カッツェ	○	○	

※キャラ別相性表の見方は下記。

構え	技名	コマンド
鳥居／崩し鳥居	真直斬り	[illegible]
	逆胴払い	×
	片手踏み込み真直斬り	→○
	兜落とし	→×
	真直二重	○○
	真直胴打ち	[illegible]×
	逆胴真直斬り	×○
	真直二重水平斬り	○○×
	真直胴打ち俵斬り	○×○
	真直二重片手突き	○○→○
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	水鏡割り	→R2×
下段／引手下段	真直斬り	○
	胴打ち	×
	仏突き	→○
	滑り足払い	→×
	丙式・天冥斬り	○×
	胴打ち真直斬り	×○

構え	技名	コマンド
下段／引手下段	胴返し	××
	丙式・天冥回り真直斬り	○×○
	丙式・天冥兜落とし	○××
	丙式・天冥俵斬り	○×→○
	胴返し回り片手突き	××→○
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	水鏡割り	→R2×
逆手右車／逆手車	真直斬り	○
	逆手摺り上げ	×
	踏み込み真直斬り	→○
	滝昇り	→×
	逆手摺り上げ逆胴	××
	裏天冥	×○
	裏天冥滝昇り	×○→×
	裏天冥土蜘蛛	×○←×
	鎧通し	→R2○
	草薙	→R2×
	水鏡割り	→R2×○

武器との相性で攻撃力が変化する!

「BB弐」に登場するキャラクターたちは、それぞれ得意とする武器が存在する。各武器の説明についている〝キャラ別相性表〟というものがあるが、この相性こそが、各キャラの得意武器を判断する目安となるのだ。この表は、4段階評価でキャラと武器との相性を表しており、◎→○→△→×の順で評価している。もちろんこれは、◎が一番相性が良く、×は相性が若干悪いということ。つまり、相性の良い武器を持たせた方が、断然戦いが有利になるのだ。なお、総評とは、〝振り〟と〝威力〟の2つのデータを基に、その武器に対するキャラの相性を示したものだ。使用する武器を選択するときなどの参考にしてほしい。

相性が悪い

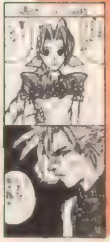
◀打刀との相性が全体的に悪い千尋に装備して、一撃攻撃を仕掛けてみる。

◀相手に小ダメージを与えることはできたが、致命傷にはなっていない。

相性が良い

◀打刀と相性の良い空蝉に、千尋と同じ状況で攻撃をさせてみると……

◀辰美の頭上に剣が振り下ろされ、そのまま致命的な一撃が決まる



まんが／長崎県 GBAYさん

ブロードソード

◉ブロードソードの特徴

斬るというより、相手に叩きつける目的で作られた両刃の剣。『ＢＢ弐』の中では、もっとも重量があるため、使うキャラが限定されてしまう武器である。ただし、使いこなせればその重量と巨大な刃により、相手の攻撃を弾きやすい。つまり防御能力が高いという長所もある。力の弱いキャラが使用すると攻撃時の体勢が崩れやすくなるので注意。

◀技を出すスピードが遅めなので、相手の動きは常に確認すること。

◀風門などに持たせれば、確実に武器弾きで相手の体勢を崩せる。

◉ブロードソードでの戦い方

力のあるキャラ専用ともいえる剣が、このブロードソードだ。全体的に技の出る速さが遅いので、積極的に攻めるというより、相手の出方を見てから攻撃に移るのがオススメ。多少危険ではあるが、武器弾きを狙って相手の体勢を崩し、そこに技を決めるという強引な手を使うこともできるぞ。刀身の長さに比べて、技のリーチが短いので、技は胴斬りや胴返しを積極的に使っていきたい。ただし、構えが右車／引手右車なので頭部や胴など守りがガラ空きになってしまう。防御能力の高い構えを主体にして（この場合、裾囲／下段裾囲がオススメ）、攻撃時に右車／引手右車の構えをとるようにすれば安全に攻撃できるはずだ。

キャラ別相性表

人名	振り	威力	総評
風門	◎	◎	◎
辰美	×	◎	△
御門	×	△	×
空蝉	△	◎	△
蛍火	×	○	△
サザンカ	◎	◎	◎
ナイトストーカー	×	△	×
松虫	△	◎	△
墨流	△	○	△
ツバメ	×	◎	△
源五郎	○	○	○
寒雲	△	◎	△
孃	×	△	△
本郷	○	○	○
ハイウェイマン	△	○	△
千尋	×	×	×
ウタマル	×	◎	○
トニー・梅田	△	◎	△
五十八	×	○	△
カッツェ	×	○	△

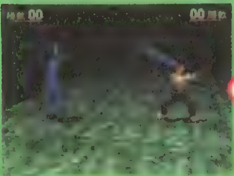
※キャラ別相性表の見方はP.53にあります。

構え	技名	コマンド
十字留／斜十字	脳天砕き	○
	逆胴払い	×
	踏み込み垂直斬り	→○
	兜落とし	→×
	脳天砕き二連	○○
	垂直天冥斬り	○×
	逆胴逆真直	×○
	脳天二連逆摺り上げ	○○×
	天冥砕き	○×○
	脳天二連破れ突き	○○→○
	鎧通し	→Ｒ２○
	草薙	→Ｒ２×
	水鏡割り	→Ｒ２×○
裾囲／下段裾囲	真直斬り	○
	胴打ち	×
	仏突き	→○
	滑り足払い	→×
	丙式・天冥斬り	○×
	胴打ち真直斬り	×○
	胴返し	××

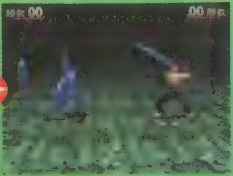
構え	技名	コマンド
裾囲／下段裾囲	丙式・天冥回り真直斬り	○×○
	丙式・天冥兜落とし	○××
	丙式・天冥俵斬り	○×→○
	胴返し回り片手突き	××→○
	鎧通し	→Ｒ２○
	草薙	→Ｒ２×
	水鏡割り	→Ｒ２×○
右車／引手右車	叩き付け	○
	胴斬り	×
	踏み込み叩き付け	→○
	飛び込み胴払い	→×
	丙式・天冥斬り	○×
	胴返し	××
	丙式・天冥叩き付け	○×○
	胴返し叩き付け	××○
	胴斬り乱舞	××→×
	鎧通し	Ｒ２○
	草薙	→Ｒ２×
	水鏡割り	→Ｒ２×○

サブウェポンで一撃必殺を狙え!!

キミはサブウェポンを使っていて、敵もしくは対戦相手を一瞬で倒したことがないだろうか？　実は、ある特定のサブウェポンに限り一撃必殺を狙うことができるのだ。そのサブウェポンとは、辰美の小太刀を代表とする刀系のもの。基本的には、二刀流で使われるサブウェポンは一撃必殺が可能。それ以外にも、ドスや手斧などでも一撃必殺が出せるようになっている。相手の攻撃を出す直前、攻撃後の硬直を狙って、積極的にサブウェポンを使っていこう！



▲対戦相手の胴がガラ空きなら、サブウェポンを投げるチャンス！



▲投げたあと、サブウェポンが消えることもあるので注意しよう。

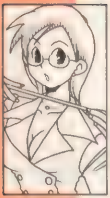
カエルにも注目

サブウェポンの中でも特に異彩を放つカエル。これは、ある特定のキャラに使うと、相手の動きを数秒間止めることができるのだ。そのキャラは、御門や蛍火、孃の女性陣と、意外なことに本郷にも有効。是非とも彼らに当ててみよう。

▶カエルが当たったあとのリアクションが最高にオモシロイ。

一撃必殺を狙えるサブウェポン

辰美:小太刀	寒雲:独鈷
空蝉:脇差し	本郷:斧
蛍火:セイヨーツルギ	ハイウェイマン:レイピア
松虫:ドス	

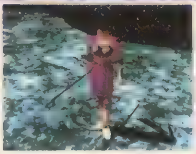


まんが／千葉県　都賀渉さん

薙刀

◉薙刀の特徴

長い柄と、二股に分かれた刃を持つ鳴鏡用の武器。見た目の通り、遠距離攻撃を得意とするが、接近戦に弱い。攻撃が大振りで出が遅く、隙の大きい技が多いところが目立つが、攻撃間合いの広さでその短所を補っている。また、防御性能も高く、相手の攻撃が届きにくいという長所も持つ。体力のない女性でも使いこなせる、扱いやすい武器だ。



キャラ別相性表

人名	振り	威力	総評
風門	×	○	△
辰美	△	○	△
御門	○	○	◎
空蝉	○	○	○
蛍火	○	△	△
サザンカ	○	○	◎
ナイトストーカー	○	△	△
松虫	○	△	△
墨流	○	○	○
ツバメ	○	△	○
源五郎	－	－	－
寒雲	－	－	－
蠍	－	－	－
本郷	－	－	－
ハイウェイマン	－	－	－
千尋	－	－	－
ウタマル	－	－	－
トニー・梅田	－	－	－
五十八	－	－	－
カッツェ	－	－	－

※キャラ別相性表の見方はP.53にあります。

◀全体的に武器との相性が低いキャラには、薙刀を持たせよう。

◀とにかく突きの性能がよい。通常の斬りは、少し隙が大きいのだ。

◉薙刀での戦い方

遠距離向けの武器である薙刀を使う場合、一番気を付けるのが間合いの取り方。薙刀で突きを出した際、その剣先が相手に当たるか当たらないかくらいの距離をとっておけば、相手の攻撃を受けずに戦うことができるのだ。突きを主体に攻めることをオススメするが、注意したいのは、単発で出すか連続で出すかだ。突きは直線上にいる敵に対して有効な攻撃なので、軸ずらしで避けられると、とたんに反撃を受ける可能性が高くなる。まず、単発で相手に攻撃を当ててみて、相手の体勢が崩れたら、そのまま連続突きを狙う。もし、攻撃が避けられてしまったら、そこでこちらの攻撃を止め、次の攻撃のチャンスを狙っていこう。

構え	技名	コマンド
八相から	面打ち	○
	胴払い	×
	踏み込み面打ち	→○
	踏み込み脛打ち	→×
	陽かわし胴払い	↑×
	陰かわし胴払い	↓×
	踏み込み穿ち突き	→→○
	辻風	→→×
	面打ち突き	○○
	振り子打ち	○→○
	胴払い柄合わせ	×○
	胴払い包み	×○×
	面打ち突き二段	○○→○
	白浪	→R2○
	落葉散らし	→R2×
	鎧通し	(走って)→R2○
	草薙	(走って)→R2×
脇構え	柄合わせ	○
	胴打ち	×
	踏み込み柄合わせ	→○
	踏み込み裾払い	→×
	陽かわし胴打ち	↑×
	陰かわし胴打ち	↓×
	柄合わせ面打ち	○○
	柄合わせ脛打ち	○×
	十字打ち	×○
	胴返し	××
	胴返し上り半月	××→×
	胴返し下がり胴	××←×
	白浪	→R2○
	落葉散らし	→R2×
	鎧通し	(走って)→R2○
	草薙	(走って)→R2×
	水鏡割り	(走って)→R2×○
中段から	突き	○
	裾払い	×
	踏み込み面打ち	→○
	踏み込み裾払い	→×
	陽かわし裾払い	↑×
	陰かわし裾払い	↓×
	穿ち突き(うがちづき)	→→○
	逆裾払い	→→×
	二方突き	○○
	裾返し	××
	裾払い早鐘	×→×
	裾払い退き早鐘	×→←×
	逆十字落とし	→→×○
	三方突き	○○○
	四方突き	○○○→○
	白浪	→R2○
	落葉散らし	→R2×
	鎧通し	(走って)→R2○
	草薙	(走って)→R2×
	水鏡割り	(走って)→R2×○

からみ技(鳴鏡)

敵と密着して、かつ相手が動いていないときにのみ出せる体術技。コマンドは共通で、⊗で威力は高い。

風門	
手綱	打刀(大上段) ロングソード(大上段)
雨手船	野太刀(鳥居)
竜桶	ブロードソード(十字留)
足搦	打刀(上八相) ロングソード(高矢射)
草追風	野太刀(逆手右車) ブロードソード(右車)
地獄招き	薙刀(全構え)

御門	
地獄招き	薙刀(全構え)

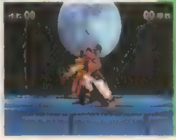
蛍火	
谷渡	ブロードソード(十字留、右車)

空蝉	
手綱	打刀(大上段)
足搦	打刀(上八相)

墨流	
手綱	ロングソード(全構え)
雨手船	野太刀(鳥居、逆手右車)
竜桶	ブロードソード(十字留、右車)
地獄招き	薙刀(全構え)

ナイトストーカー	
谷渡	野太刀(鳥居、逆手右車)

サザンカ	
手綱	ロングソード(全構え)
雨手船	野太刀(鳥居、逆手右車)
草追風	ブロードソード(十字留、右車)
地獄招き	薙刀(全構え)



▶相手の体勢が崩れたら、すかさず技を決めろ!

からみ技の狙い目を見極めろ!!

からみ技は、相手が何もしていない、もしくは何もできない状態だと決めることができる。そこで、からみ技を出すときは、相手の攻撃後の硬直や、武器弾きで体勢が崩れたときを狙ってコマンドを入力しよう。そうすれば、技がかかる確率がアップするぞ。

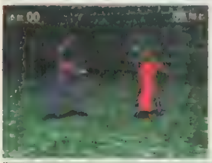
まんが/三重県 田中将司さん

槍

◉槍の特徴

「BB弐」の中でもっとも長さがあるのが、この槍だ。捨陰党の武器で、突くことを主体とした技が多いのが特徴。ただし、突き系の技は攻撃の軌跡が単調になってしまうので、攻撃が読まれやすいのが難点。ただし、攻撃力は薙刀よりも高めなので、一撃必殺を狙いやすいという長所もある。薙刀同様、攻撃の間合いの広さも魅力の1つだ。

◀"四拍子"など、軸をずらしながら突きを出す技を持っている。



◀突き以外の攻撃は、動きが非常に変則的だ。まずは動きに慣れよう。

◉槍の戦い方

上でも述べたように、突きが主体となる槍。突き以外の技は、槍を大きく回転させたり、振り回したりする技が多いため、使いどころが難しい。とにかく、得意の間合いさえキープできれば相手の攻撃を受けることはまずないので、刃先が相手に触れるか触れない程度の距離を保つようにしよう。攻撃の主軸となるのは突きだが、それだけだと攻撃が単調になりがちなので、"廻し三段"や"巴"を出してみるなどして、攻撃にバリエーションを持たせるといい。ただし、これらの技は出がかりのスピードが遅いので、その隙を攻撃される可能性が高くなる。技を出すときは相手との距離をしっかり保って、それから出すようにしよう。

キャラ別相性表

人名	振り	威力	総評
風門	−	−	−
辰美	−	−	−
御門	−	−	−
空蝉	−	−	−
蛍火	−	−	−
サザンカ	−	−	−
ナイトストーカー	−	−	−
松虫	−	−	−
墨流	−	−	−
ツバメ	−	−	−
源五郎	△	[illegible]	△
寒雲	[illegible]	[illegible]	[illegible]
嬢	×	△	△
本郷	×	[illegible]	[illegible]
ハイウェイマン	×	[illegible]	[illegible]
千尋	×	×	×
ウタマル	[illegible]	[illegible]	[illegible]
トニー・梅田	△	△	△
五十八	×	△	△
カッツェ	[illegible]	[illegible]	[illegible]

※キャラ別相性表の見方はP.53にあります。

構え	技名	コマンド
清眼から	突手	○
	小爪	×
	踏み込み片手突き	・→○
	巴	・・×
	二段突き	○○
	小爪突き	×○
	二段突き小爪払い	○○×
	小爪二拍子	×○○
	三拍子	○○・○
	変わり拍子	○○・○
	白浪	→R2
	落葉散らし	→R2×
	鎧通し	(走って)→R2○
	草薙	(走って)→R2×
	水鏡割り	(走って)→R2×○
上段から	突手	○
	小爪払い	×
	突き上げ	→○
	廻し二段	・×
	猛進五段	・・○
	廻し三段	→→×
	二拍子	○○
	突手刈足	○×
	爪牙	××
	序破急	○×○
	爪牙裂空	××○
	余り拍子	○○・○

構え	技名	コマンド
上段	四拍子	○○・○○
	遅れ三拍子	○○・○
	白浪	→R2
	落葉散らし	→R2×
	鎧通し	(走って)→R2
	草薙	(走って)→R2×
	水鏡割り	(走って)→R2×
下段から	下段突手	○
	小爪回し	×
	畳返し	・→○
	鬼陽炎	・・×
	下段二拍子	○○
	下段突手小爪	○×
	小爪裂破	×○
	小爪二段	××
	下段二拍子小爪まわし	○○×
	下段序破急	○×○
	小爪裂破二段	×○○
	下段三拍子	○○→○
	下段変わり拍子	○○←○
	下段裏拍子	××・×
	白浪	→R2
	落葉散らし	→R2×
	鎧通し	(走って)→R2○
	草薙	(走って)→R2×
	水鏡割り	(走って)→R2×○

からみ技(捨陰党)

鳴鏡と同じコマンドで出せる捨陰のからみ技。相手の隙を見つけたら、いつでも出せるようにしよう。

源五郎

手縛	打刀(上段)
雨季船	野太刀(崩し鳥居)
草追風	野太刀(逆手車)
石突小石返し	槍(全構え)

寒雲

石突小石返し	槍(全構え)

五十八

手縛	ロングソード(全構え)
石突小石返し	槍(全構え)
谷渡	ブロードソード(斜十字、引手右車)

ウタマル

手縛	ロングソード([illegible])

本郷

手縛	[illegible]、ロングソード(上段、中段)
雨季船	野太刀(崩し鳥居)
竜桶	ブロードソード(斜十字)
足掛	打刀(右八相)、ロングソード(矢射)
草追風	野太刀(逆手車)、ブロードソード(引手右車)
石突小石返し	槍(全構え)

十手のみの特殊なからみ技"裏太刀"!

嬢専用とも言えるからみ技。他のからみ技とは異なり、相手の武器を弾いたときにコマンドを入力するタイプのものだ。コマンドは、武器弾き中に・×。ただし、この技を出せる武器は打刀、ロングソード、野太刀、ブロードソードの4つを装備しているときに限定されている。武器弾きモーション時に、相手の武器をからめ取るタイプの技なので、相手の体勢が大きく崩れてしまうと技が決まらないときがある。

▶他のからみ技のように、返される心配がないのが強み。

まんが/京都府 樹塚ともかおさん

専用技(鳴鏡)

鳴鏡が独自に編み出した必殺技の数々、それが専用技だ。それぞれ、得意とする武器に専用技を多く持っているので、武器選びの参考にすることもできるぞ！

御門

打刀	蛇の目:(大上段、上八相の構えから) ·R2×
ロングソード	蛇の目:(すべての構えから) ·R2×
薙刀	落ち葉:(八相の構えから)· ·×
	兜割り:(八相の構えから) ·R2
	蛇の目:(八相の構えから) ·R2×

辰美

打刀	燕返し:(大上段、上八相の構えから) ·· ×
	朧月:(大上段、上八相の構えから) · · × ×
	拝み手:(大上段、上八相の構えから) ·· ×
	二兎:(大上段、上八相の構えから) R2
	兜割り:(大上段、上八相の構えから) ·R2
	蛇の目:(大上段、上八相の構えから) ·R2×
ロングソード	燕返し:(すべての構えから) ·· ×
	朧月(すべての構えから) · · × ×
	二兎:(すべての構えから)R2
野太刀	燕返し:(鳥居の構えから) ·· ×
	丙式・朧月:(鳥居の構えから) · · ××××
	拝み手:(鳥居の構えから) ·· ×
	二兎:(すべての構えから)R2
ブロードソード	丙式・朧月:(十字留の構えから) · · ××××
	拝み手:(十字留の構えから) ·· ×
	二兎:(すべての構えから)R2
薙刀	二兎:(すべての構えから)R2

空蝉

打刀	燕返し:(大上段、上八相の構えから) ·· ×
	朧月:(大上段、上八相の構えから) · · × ×
	拝み手:(大上段、上八相の構えから) ·· ×
	兜割り:(大上段、上八相の構えから) ·R2
	蛇の目:(大上段、上八相の構えから) ·R2×
	時雨形見:(二刀流から)· ×
野太刀	燕返し:(鳥居の構えから) ·· ×
	朧月:(鳥居の構えから)· · × ×
	拝み手:(鳥居の構えから) ·· ×

蛍火

打刀	二兎:(大上段、上八相の構えから) R2
ロングソード	燕返し:(引手中段、高矢射の構えから) ·· ×
	落ち葉:(引手中段、高矢射の構えから) · ·×
	二兎:(引手中段、高矢射の構えから) R2
	兜割り:(引手中段、高矢射の構えから) ·R2
	蛇の目:(引手中段、高矢射の構えから) ·R2×
野太刀	二兎:(すべての構えから)R2
ブロードソード	燕返し:(鳥居の構えから) ·· ×
	拝み手:(十字留の構えから) ·· ×
	落ち葉:(十字留の構えから)· ·×
	二兎:(すべての構えから)R2
薙刀	二兎:(すべての構えから)R2

松虫

打刀	燕返し(大上段の構えから) ·· ×
	拝み手:(大上段の構えから) ·· ×
	二兎:(大上段、上八相の構えから) R2
ロングソード	二兎:(すべての構えから)R2
野太刀	燕返し(鳥居の構えから) ·· ○×
	拝み手:(鳥居の構えから) ·· ×
	二兎:(すべての構えから)R2
ブロードソード	二兎:(すべての構えから)R2
薙刀	二兎:(すべての構えから)R2

ナイトストーカー

打刀	落ち葉:(大上段、上八相の構えから) · ·×
	兜割り:(大上段、上八相の構えから) ·R2
	蛇の目:(大上段、上八相の構えから) ·R2×
ロングソード	落ち葉:(すべての構えから)· ·×
	蛇の目:(すべての構えから) ·R2×

専用技(捨陰)

鳴鏡に比べ、圧倒的に専用技が多い捨陰党。全員共通の技も存在するが、ハイウェイマンやトニー・梅田など、独自の技を持っているところも興味深いところだ。

源五郎

打刀	変移抜刀十文字:(上段の構えから)·
	変移抜刀一文字:(上段の構えから)· ×
	唐竹割り:(上段の構えから)· ×
	竜尾:(上段の構えから) ·· ×
野太刀	変移抜刀十文字:(崩し鳥居の構えから) ·
	変移抜刀一文字:(崩し鳥居の構えから) · ×
	稲妻返し:(崩し鳥居の構えから) ··
	唐竹割り:(崩し鳥居の構えから)· ×
	竜尾:(崩し鳥居の構えから) ·R2

寒雲

打刀	変移抜刀十文字:(右八相の構えから) ·
	変移抜刀一文字:(右八相の構えから) · ×
	唐竹割り:(上段の構えから)· ×
	竜尾:(右八相の構えから) ·· ×
	二鷹:(下段正眼、右八相の構えから) R2×
	蜻蛉斬り:(右八相の構えから) ·R2×
	轍:(右八相の構えから)· →○
ロングソード	二鷹:(すべての構えから)R2×
野太刀	轍:(崩し鳥居の構えから)· ·○
	二鷹:(すべての構えから)R2×○
ブロードソード	二鷹:(すべての構えから)R2×
槍	稲妻返し:(清眼の構えから) ··○
	二鷹:(すべての構えから)R2×
	蜻蛉斬り:(清眼の構えから) ·R2×
	槍突:(清眼の構えから)· →○○○

嵬

打刀	変移抜刀十文字:(上段、右八相の構えから)· ○○
	変移抜刀一文字:(上段、右八相の構えから)· ○×
	竜尾:(上段、右八相の構えから) ·· ×
	二鷹:(すべての構えから)R2×
	蜻蛉斬り:(上段、右八相の構えから) ·R2×
ロングソード	変移抜刀十文字:(すべての構えから) ·
	変移抜刀一文字:(すべての構えから) · ×
	稲妻返し:(すべての構えから) ··
	轍:(すべての構えから)· ·
	真空霞斬り:(すべての構えから)· ·×
	二鷹:(すべての構えから)R2×
	蜻蛉斬り:(すべての構えから) ·R2×
野太刀	変移抜刀十文字:(崩し鳥居の構えから) ·
	変移抜刀一文字:(崩し鳥居の構えから) · ×
	二鷹:(すべての構えから)R2×○
ブロードソード	二鷹:(すべての構えから)R2×○
槍	二鷹:(すべての構えから)R2×○

千尋

打刀	二鷹:(すべての構えから)R2×
ロングソード	二鷹:(すべての構えから)R2×
野太刀	二鷹:(すべての構えから)R2×○
ブロードソード	二鷹:(すべての構えから)R2×
槍	二鷹:(すべての構えから)R2×○

五十八

打刀	稲妻返し:(上段、右八相の構えから) ··
	唐竹割り:(上段、右八相の構えから)· ×
	二鷹:(すべての構えから)R2×○
ロングソード	二鷹:(すべての構えから)R2×
野太刀	稲妻返し:(崩し鳥居の構えから) ··
	唐竹割り:(崩し鳥居の構えから)· ×
	竜尾:(崩し鳥居の構えから) ·· ×
	二鷹:(すべての構えから)R2×
ブロードソード	二鷹:(すべての構えから)R2×
槍	二鷹:(すべての構えから)R2×

ウタマル

打刀	二鷹:(すべての構えから)R2×
ロングソード	変移抜刀十文字:(上段、中段の構えから) ·
	変移抜刀一文字:(上段、中段の構えから) · ×
	竜尾:上段、中段の構えから) ·· ×
	真空霞斬り:(上段、中段の構えから) ←→×
	二鷹:(上段、中段の構えから)R2×○
	蜻蛉斬り:(上段、中段の構えから) ·R2×
野太刀	二鷹:(すべての構えから)R2×
ブロードソード	二鷹:(すべての構えから)R2×
槍	二鷹:(すべての構えから)R2×○

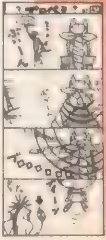
トニー・梅田

打刀	轍:(上段の構えから)· ·
	竜尾:(上段の構えから) ·· ×
	真空霞斬り:(上段の構えから)· ·×
	二鷹:(上段、下段正眼の構えから) R2×
ロングソード	轍:(すべての構えから)· ·
	竜尾:(すべての構えから) ·· ×
	二鷹:(すべての構えから)R2×
	蜻蛉斬り:(すべての構えから) ·R2×
野太刀	変移抜刀十文字:(崩し鳥居の構えから) ·
	変移抜刀一文字:(崩し鳥居の構えから) · ×
	稲妻返し:(崩し鳥居の構えから) →←○
	轍(崩し鳥居の構えから)←→○
	真空霞斬り:(崩し鳥居の構えから)· ·×
	二鷹:(すべての構えから)R2×
	マッドマンティス:(逆手車の構えから) · ·×
ブロードソード	二鷹:(すべての構えから)R2×
槍	二鷹:(すべての構えから)R2×○

ハイウェイマン

ロングソード	変移抜刀十文字:(上段、中段の構えから) ·
	変移抜刀一文字:(上段、中段の構えから) · ×
	稲妻返し:(上段、中段の構えから) ··
	唐竹割り:(上段、中段の構えから)· ×
	二刀村時雨:(二刀流の構えから)· ×
ブロードソード	稲妻返し:(斜十字の構えから) ··
	唐竹割り:(斜十字の構えから)· ×
	竜尾:(斜十字の構えから) ·· ×
槍	稲妻返し:(清眼の構えから) ··

◀専用技は、一撃必殺の威力を持つものが多い。



まんが／神奈川県 紅真仁さん

ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩のラブソング

●発売日／98年3月26日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC(2ブロック)、M

全イベント完全網羅の超級データ集!

『彩のラブソング』は、高校2年の9月25日から、文化祭が行われる10月11日までの17日間がゲーム期間となる。本書では、片桐さんとの物語が中心となるメインストーリー編と、サブキャラとのサイドストーリーが楽しめる放課後編に分けて攻略していく。ミニゲームのコツやイベント条件などもフォローしているので、プレイヤーのゲーム進行状況に応じて活用してほしい。

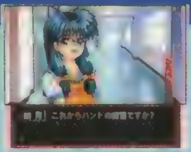
メインストーリー編 片桐さんとハッピーになるために

1日の流れを把握せよ

昼休み

昼休みは屋上で新曲作りを行う。状況により、片桐さんと会話したりギターゲームの練習をしたりすることもできる。

放課後



バンドの練習時間までの間、いろいろな場所に行くことができる。ここではサブキャラとのイベントも発生する。

バンド練習

バンド練習時は、おもにギターゲームをプレイする。もちろん、バンドのメンバーたちと会話することも可能だ。

下校

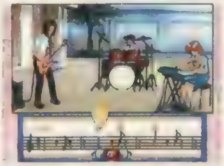
片桐さんや鈴音ちゃんと一緒に帰ることもあるぞ。特に、片桐さんとの下校は親密度を上げる絶好のチャンスだ。

帰宅後

自宅では、電話をかけたりラジオ・CDを聴いたりできる。詩織以外のサブキャラの電話番号は好雄に聞こう。

◉ギターゲーム　バンド練習

楽譜の上に表示されている矢印の通りに、L1ボタンと✚キーを同時に押さえ、ピックの真下に音符がきたときに◎ボタンを押すことが基本操作だ。正しく弾けていれば音符が勢いよく引っ込む。ピックと音符の位置を見ながら心持ち早めに◎ボタンを押すとリズムに遅れないぞ。コードを表す矢印が表示されるごとにL1ボタンを押し直さないと、ミスになったり「Lボタンをはなせ」が表示されてしまう。矢印の向きが同じでも、矢印ごとにL1ボタンを押し直すように心がけよう。



▲あらかじめ見本演奏でリズムを覚えておくことも大事だぞ。

顔マークで演奏評価がわかる

うまく演奏できているかどうかの評価は、楽譜の下にある顔マークを見ればわかる。この顔マークは演奏でのときめき度を表しており、0～5までの6段階あるぞ。うまく演奏するたびに上がっていき、ミスをした場合は下がってしまうのだ。

◉新曲作り　昼休み

新曲作りは、4小節ごとに3つのフレーズの中から選んで作っていく。どれを選ぶかはプレイヤーの自由だが、康司のOKがもらえないと完成しないぞ。康司にはバンド練習のときにギターゲームと同じ要領で聴いてもらうことになる。このとき、ときめき度2以上の演奏をしないと康司からの意見は得られないのだ。実は、ストーリーに関係するのは新曲作りなので、それをスムーズに進めるためにギターゲームは練習しておいた方がいい。

▲康司の意見と曲のつながりを考えながらフレーズを選んでいこう。

ギターゲームでピックを獲得しよう

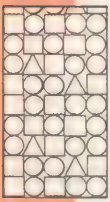
ギターゲームの演奏終了時にときめき度5の顔マークを獲得すると、おまけモードで選べるピックが増えるぞ。

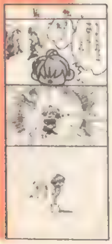
■本編中では……
ときめき度5を取るたびにギターレベルが上がり、そのときのピックがゲットできる。

■おまけモードでは……
1から順にレベルを選択し、ときめき度5を取れば対応したピックが選べるようになる。

ピックは全部で18種類

レベル	本編中	おまけ
1	コナミ	演劇部部長
2	黄色	プレイヤー
3	チェック	紐緒結奈
4	クリスタル	秋穂みのり
5	バタフライ	古式ゆかり
6	黒玉	朝日奈夕子
7	赤×	如月未緒
8	白×	藤崎詩織
9	ブラウン	片桐彩子





まんが／長野県 夜月要さん

©1994 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

美術館デート中のミニゲーム

10月5日のデート中に挑戦できるミニゲームのうち、写真コンテストと水泳ゲームの2つを攻略するぞ。

◉写真コンテスト

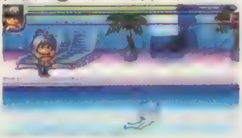
撮影場所は3カ所あり、どこで撮影するかは自由だ。応募する写真を決定するまでは、何度でも撮り直しできる。写真の評価は、フレームの判定ワク内に片桐さんがどのように収まっているかで変化する。

ココが判定ワク

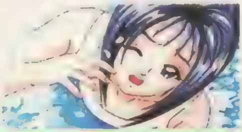
1	顔がすべて収まっている
	「Good！よく撮れてると思う」と誉められ、入選が狙える。
2	顔の一部しか収まっていない
	片桐さんから「顔が切れてるわよ？」と注意されるぞ。
3	胸だけが収まっている
	「あなたふざけてるの？」と片桐さんが怒ってしまう。
4	上のいずれにも当てはまらない
	顔も胸も入っていない場合、「どこ撮ってるの？」と言われる。

◉水泳ゲーム

ボタンを押すたびに肺活量を示す緑色のバーが減るので連打は禁物。飛び込み直後に◎ボタンを押し、そのまま進むにまかせる。その後は、失速直前に⊗→◎と素早くボタンを押すのを繰り返そう。つまり、進んでいる間はボタンを押さずに、ムダに息を消費しないようにするのがコツだ。



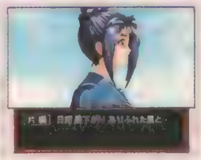
クリアできれば……



◀▼片桐さんの水着姿とイベントシーンが見られる。アルバムにも収録。

ハッピーエンディングの条件

ハッピーエンディングを迎えるには、10月6日終了時点で下の2つの条件をクリアしていることが必要。10月7日の昼休みに片桐さんが屋上で歌うイベントが発生すれば条件を満たしている。最後に選ぶ「Tomorrow」のサビによって、エンディングの曲が変化するぞ。



▲片桐さんが「日曜の雨のように」を歌えばバッチリ！

1◉片桐さんとの親密度が最高

片桐さんとの親密度レベルはLV4が最高。これはどれだけ話したかによって、下記のように上がっていく。レベルを確認するには、呼び方を「彩ちゃん」「彩子」にしている状態で、「片桐さん」「片桐」に戻す。その際「ちょっとよそよそしいわね」と言われればLV4だ。

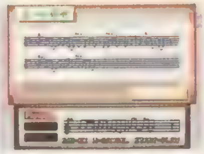
▲10月1日の夕陽イベント終了後から親密度カウントが開始。

親密度レベルの上げ方

5つ以上の話題を話す	LV1→LV2
10以上の話題を話す	LV2→LV3
15以上の話題を話す	LV3→LV4

2◉「Tomorrow」のAメロ前半まで完成

新曲作りの条件を満たすには、「Tomorrow」のAメロ前半を10月6日のバンド練習時までに康司に認めさせなくてはならない。Bメロまでのメロディは、屋上や下校中など片桐さんが登場している場面で流れているので、BGMをよく聴いておけば正解フレーズを探しやすいぞ。



▲この部分だけは10月2日～6日までの4日間で作るのだ。

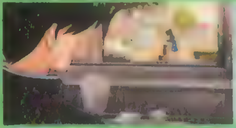
▼康司に聴かせて、このセリフが出ればAメロ前半は完成。

片桐さんとの下校イベントは9種類

10月2日以降、下校時に美術室に行けば片桐さんと一緒に帰れるようになる。その際たくさん会話すると、下校イベントを見ることができるぞ。下の③は、親密度がLV3以上で発生するものだ。ちなみに、バッドエンドルートでは10月9日まで一緒に下校することができるので、アルバムを埋めるために活用するのも手だ。

子猫に引っかかれる

噴水をスケッチ



水飲み場でびしょぬれ

外人さんとセッション

遠回り ③

公園でドキドキ ③

詩織と遭遇 ③

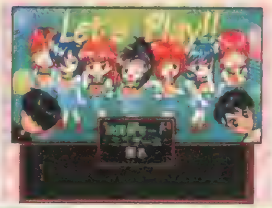
神社で願掛け ③

紘の貝のお買い物 ③

まんが／滋賀県 こちうりさん

放課後編 サブキャラライベント&ミニゲーム

本編をクリアした後にプレイできる「おまけ」の放課後モードでは、サブキャラの女のコたちとのサイドストーリーだけを楽しむことができる。このモードを思う存分味わうために、サブキャラそれぞれのイベント発生条件とミニゲームの攻略ポイントをまとめて大公開するぞ。これですべての女のコにときめくことができるだろう。なお、各キャラのイベントスケジュール表は、休日をはさむ場合や他キャラのイベントがある場合には、翌日に繰り越されるので注意してほしい。



◀サイドストーリーは、放課後モードで堪能しよう。

藤崎詩織

▲詩織と一緒に組み上がったばかりの屋外ステージを見に行くシーンだ。

▲見事、番長に勝つことができれば、こんな嬉しいシーンが見られるぞ。

詩織のイベントは強制的に発生するものが多く、10月2日までは苦労することなくイベントを見ることができるだろう。10月3日以降は、屋外ステージで詩織と話すことによって不良戦に突入する。ここで気を付けたいのは、不良戦とその後に起こる番長戦がワンセットだということだ。番長戦では、ほかのキャラとのイベントを進ませて技を体得しておいた方が有利だぞ。

▲コマンドを選んでいる間も、時間は進んでいく。素早くコマンド入力しよう。

集めたアイテムや覚えた技をいかにうまく使うかが勝負のカギ。最初に「緑の薬品」を使うと、一気にHPを半分にできるので効果的だ。また不良戦同様、番長の攻撃時には必ず目が光るので、そのときはすかさず防御をして受けるダメージを減らそう。番長の攻撃間隔が6秒なのに対して主人公は 2.5秒間隔なので、落ち着いてコマンド入力しよう。

主人公の技データ

名前	使用回数	効果	体得方法
マリアッチ砲	無制限	4000	無条件(基本技)
炎の編み物	無制限	4000	編み物ゲームで炎モードを出す
怒りの裏拳	無制限	4000	漫才ゲームで相槌を教えてもらう
魅惑のダンス	2回まで	敵を12秒間石化させる	振り付けゲームで中級をクリア

※技データ表の効果の数値は、番長に与えるダメージを表しています。

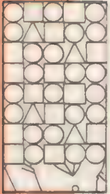
主人公のアイテムデータ

名前	入手場所	使用回数	効果
レーザー砲	科学部部室	1回のみ	12000±255
メガトン辞書	文芸部部室	3回まで	6000
火薬	体育館	3回まで	6000±255
赤い薬品	科学部部室	1回のみ	HP全回復
緑の薬品	科学部部室	1回のみ	HP半減(注1)
黄色の薬品	科学部部室	1回のみ	水晶化させる(注2)
カルトスーツ	体育館	1回のみ	役に立たない

※注1……HPが奇数の場合は、HP＋1を半分にする。HPが1のときには、(1＋1)÷2＝1になってしまうため、トドメには使えないぞ。
※注2……水晶化させると7秒間動けなくすることができるが、この間は攻撃を跳ね返される。しかし、緑の薬品は影響なく使えるのだ。

詩織のイベントスケジュール

1	9/26	教室であいさつ(この日は以降登場せず)
2	9/27	必ず教室にいる
3	9/29	教室にいない
4	9/30	教室にいる(70%の確率)
5	10/1	移動中、ポスターを貼る詩織に遭遇
6	10/2	移動中に詩織と会い、一緒に屋外ステージに行く
7	10/3以降	必ず屋外ステージにいる。「実行委員の仕事の進み具合」と「気になること」を話すと不良戦に突入
8	不良戦の翌日	番長から果たし状がくる。校内で武器を探した後、番長戦に突入(勝つか負けるかで結果が変わる)
9	番長戦の翌日	移動中、廊下で不良たちと詩織に遭遇(この日は以降登場せず)
10	9の翌日以降	屋外ステージに50%の確率でいる。移動中、廊下で20%の確率で遭遇、中庭で20%の確率で遭遇



如月未緒

如月さんとは文芸部部室に行くと会うことができるが、イベント自体は10月に入らないと進行しない。10月1日以降、体育館に行くと演劇部のイベントが起こり、その翌日から振り付けゲームがスタートするのだ。その後、如月さんとは体育館で会うことになる。2段階ある振り付けゲームをクリアすることができれば、その翌日にカルトマンが発生するぞ。

如月さんのイベントスケジュール

1	9/26以降	初めて文芸部部室に行ったときは必ずいる
2	1の後9月中	文芸部部室に60%の確率でいる。移動中、廊下で20%の確率で遭遇
3	1の後10/1以降	必ず体育館にいる。演劇部の稽古を見学する如月さんを見た後、「セリフを覚えていたこと」「今年の演劇部の演目」「演劇が好きかどうか」「文芸部を選んだ理由」をすべて話すとイベント発生
4	3の翌日	体育館に行くと、如月さんから代役になった報告を受ける(3の夜に電話していると発生せず)
5	4の翌日	必ず体育館にいる。「演劇部の稽古」「決めのポーズ」を話すと振り付けゲームができるようになる
6	5以降	振り付けゲームを2段階クリア(上級を合格)すると、決めのポーズの練習は終了
7	6の翌日	如月さんが呼びに来て、カルトマン発生
8	7以降	文芸部部室に50%の確率でいる

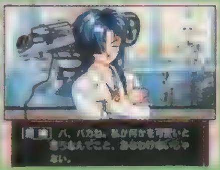
▶振り付けゲームをクリアできれば、如月さんが涙を流すシーンが見られるのだ。

◀カルトマンで見事グッドエンドを迎えることができれば、如月さんにお礼を言われるイベントが見られるぞ。

まんが 北海道 暮新さん

紐緒結奈

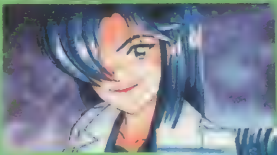
紐緒さんの物語は、10月1日以降に発生する科学部部室前でのイベント後、電脳部部室で特定の会話をすると進展していく。ただし、「プラ」のイベントが見たい場合は、9月26日から毎日会話した方が無難だ。また2つのミニゲームは、クリアできなくてもストーリーに影響はない。



▲紐緒さんの意外な一面をかいま見ることができる「プラ」のイベント。10月9日までその話題は継続していく。

紐緒さんのイベントスケジュール

1	9／26以降	初めて科学部部室に行ったときは必ずいる
2	1の後、9月中	科学部部室に60%の確率でいる。移動中、廊下で30%の確率で遭遇
3	1の後、10／1以降	科学部部室に行くとイベント発生
4	3の翌日	電脳部部室に行くと、紐緒さんから電脳部に入部した報告を受ける（3の夜に電話していると発生せず）
5	4の翌日	必ず電脳部部室にいる。「電脳部について」を話すとスタークラッシャーがプレイできる。3回プレイするか、「ゲームについて」を話すとストーリーが進展
6	5の翌日	紐緒さんに電脳部部室へ連れて行かれ、コンカーをプレイさせられる
7	6以降	科学部部室に80%の確率でいる
放課後モードでのみ発生するイベント		5の終了前までに「最近の研究について」で"世界征服プラント1号"につぼみがついた話を聞いておく。7以降、電脳部に行くと会話が進展。その翌日"世界征服プラント1号"のその後を聞くことができる。そして10／9に下校イベントが発生



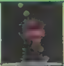
▲スタークラッシャーをプレイした後、紐緒さんがやる気に。

▶コンカーをクリアできれば、紐緒さんに認めてもらえるぞ。

スタークラッシャー

敵の同時出現数は最大3機で、23／60フレームごとに3機未満の場合に敵が追加出現する。つまり、敵を倒すタイミングによって、次にいつ出現するのかが決まるのだ。敵を倒さなければパターン化することもできるので、ベストタイムが伸ばせるぞ。

弾の速度…4、弾の頻度…15、弾の発射タイプ…左右に一定



弾の速度…4、弾の頻度…10、弾の発射タイプ…低速回転

弾の速度…5、弾の頻度…7、弾の発射タイプ…中速回転

弾の速度…4、弾の頻度…10、弾の発射タイプ…高速回転

コンカー

敵の色を気にせず、○と⊗を交互に連打するとラクに進める。敵編隊を全滅させると回復アイテムが出現するので、なるべく全部の敵を倒すよう心がけよう。溜め攻撃はエネルギー温存のためにもあまりオススメできない。また、プレイ後の紐緒さんの評価は4段階に分かれる。

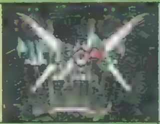
紐緒さんの評価

最高レベル…6億点以上でクリア
高レベル……6億点未満でクリア
普通レベル…都庁ロボを倒してない
低レベル……ミカエラを倒してない

ミカエラ飛行形態

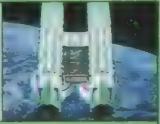
耐久力は60で、電気的な弱点はなし。ときどき発射されるレーザーに注意しながら、ひたすら攻撃を加えていこう。一定以上のダメージを与えると、ミカエラは退却する。エネルギーのことを考えると左右パンチのみで倒した方がいいが、時間がかかるようなら溜め攻撃で片付けるのも手だ。

ミカエラロボット形態



両肩に赤・青の弱点が発生。片方を集中して攻撃すると相反するバリアを張る。これは同じ色のパンチで破壊できるが、左右バランスよく攻撃するのがコツだ。溜め攻撃は、両肩の紫バリアで無効にされるので注意。耐久力は両肩とも各20で、片方の肩を破壊すると赤エネルギーパックが出現する。

都庁ロボ



耐久力は256と高いが、敵のミサイルを利用すると楽。パンチと同じ色のミサイルに、逆側のパンチを当てて反転させよう。これが敵にヒットすれば、パンチの5倍のダメージが与えられるのだ。また、砲門の間は安全地帯なので、体当たり攻撃後にここで左右パンチを叩き込むと効果的。

まんが らっこさん

振り付けゲーム

部長のお手本を覚えて、制限時間内に正しい順番でボタンを押す、という記憶力だけが頼りのミニゲーム。特にこれといった攻略法はないが、ボタンの順番を覚えるのではなく、ボタンの位置を流れで覚えるのがコツだ。振り付けゲームは2段階あり、クリアするのに最低2日はかかる。1日1回しか挑戦できない上に、途中で間違えるとそこでその日は終了してしまうので、気合いを入れて頑張ろう。

ポーズレベルの法則

練習	ボタンの名前とともに1ポーズずつ6回踊る
初級	1ポーズのみが4回 2ポーズ一組が2回 3ポーズ一組が2回 4ポーズ一組が2回
中級1	5ポーズ一組が2回 6ポーズ一組が2回
中級2	3ポーズからスタート 1ポーズずつ追加
上級	中級2から続き、6ポーズ以上10ポーズまで

▲失敗できるのは2回まで。3回間違えてしまうと、振り付けゲームのクリアは1日遅れてしまうぞ。

カルトマン

演劇「カルトマン」のカルトブルーとなり、選択肢の中から適切なセリフを選びながら劇を成功に導いていく。どのセリフを選ぶかはプレイヤーの自由だが、選び方によってエンディングは4種類に分かれる。観客の子どもたちの声で評価はわかる（下表参照）。ヒーローらしい選択をすればグッドエンドになるぞ。

▶変なセリフも面白いので、機会があればバッドエンドも見てみよう。

劇のエンディング評価

1	カルトマンかっこいー！	グッドエンド
2	いい話だなぁ	
3	カルトブルーのばかー！	バッドエンド
4	カルトピンクが死んじゃった	

古式ゆかり

9月29日に朝日奈さんと一緒に登場した後、テニス部部室前に行くと古式さんのイベントが進行し始める。ここで編み物ゲームができるようになれば、あとはノルマ達成を目指すのみだ。1回目の編み物ゲームのとき、遅く編んでノルマを3本にすると物語を早く進めることができるぞ。また、古式さんのストーリーにはみのりちゃんが深く関わっている。ノルマをクリアすると編み物対決イベントが発生するのだ。みのりちゃんと仲直りしている場合とそうでない場合では、イベント時のセリフが微妙に違う。どちらも試してみると面白いぞ。

▲古式さんが手を添えて編み物を教えてくれるドキドキのシーン。この後、ミニゲームが発生する。

◀みのりちゃんに編み物対決で勝つことができれば、このシーンが見られるぞ。

古式さんのイベントスケジュール

1	9／29以降	「編み物について」を2回話すと編み物ゲームができる
2	1の翌日以降	テニス部部室前に行くと、みのりちゃんが登場する
3	ノルマ終了の翌日	みのりちゃんとの編み物対決に突入
4	3以降（勝った場合）	テニス部部室前に行くと、みのりちゃんから虹野さんを紹介される（みのりと仲直りしていること）
5	4以降（負けた場合は3時以降）	テニス部部室前に40%の確率でいる。移動中、廊下で30%の確率で遭遇、中庭で30%の確率で遭遇）

編み物ゲーム

自分のリズムを保ちながら、ボタンを速く正確に押すことが大切。ボタンを連続50回正しく押すと、倍速で編める炎モードに突入するぞ。炎モードが続く5秒間は、特に押し間違えないように気を付けよう。

■古式さんの編むスピード

古式さんの編む速さは、プレイヤーがもっとも速く編んだ編み目数によって1日ごとに変化する。

主人公のベストスピード	古式さんのスピード
130未満	約100
130以上170未満	約130
170以上	170

■ノルマ決定の条件

お手伝いのノルマとなるマフラーの本数は、最初の1回でプレイヤーがどれだけ編めたかによって3段階に分かれる。

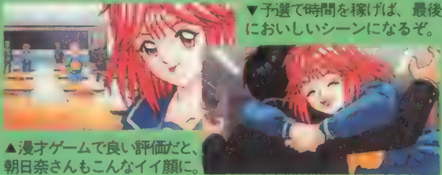
1本未満のとき	3本
1本以上2本未満のとき	5本
2本以上編んでいたとき	7本

編み物対決

みのりちゃんの編むスピードは、プレイヤーのベストスピード－20編み目（ただし最低120、最高450）。古式さんとの編み物ゲームで速く編まなければ、みのりちゃんの編む速さは遅くなるのでラクに勝てるぞ。

朝日奈夕子

9月29日の紹介イベントで登場後も、帰るシーンを2回見ないとストーリーは進展しない。朝日奈さんとまともに話をしたり漫才の練習をしたりできるようになるのは、最短でも10月2日以降だ。朝日奈さんのストーリーを早く進めたかったら、毎日「朝日奈の教室」に行くように心がけよう。



▼予選で時間を稼げば、最後においしいシーンになるぞ。

▲漫才ゲームで良い評価だと、朝日奈さんもこんなイイ顔に。

朝日奈さんのイベントスケジュール

1	9／26〜27	移動中、廊下でぶつかる
2	9／29	好雄から紹介される
3	9／30以降	朝日奈の教室前で遭遇（2回発生）
4	3の翌日以降	朝日奈の教室でイベント発生
5	4の翌日以降	漫才ゲームができるようになる。ゲーム練習後、好雄に相槌を教わる
6	5の翌日以降	相槌を入れた漫才ゲームで大笑いの評価を得ると、漫才練習は終了
7	6の翌日	好雄が予選見学の誘いに来る。朝日奈さんと遭遇後、大会予選に突入
8	7以降	朝日奈の教室に60%の確率でいる

漫才ゲーム

漫才ゲームは、相槌ができるようになる2回目からが練習本番。朝日奈さんの仕草をよく見ながら、タイミング良く相槌とツッコミを入れていこう。客の反応は、相槌とツッコミの入れ忘れや入れ間違いなどのミスをするごとに悪くなり、何度もしらけさせると客が退席していってしまう。押すべきボタンを、早めに長く押すとミスは防げるぞ。

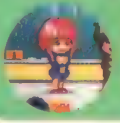
▲漫才っぽくなるように相槌とツッコミを入れるのだ。

漫才大会予選

好雄との漫才はスピーディな上に、連続で相槌やツッコミを入れなければならない。さらに、客がしらけると途中で失格になる厳しさだ。好雄の話題と仕草に注目して最後までやり通そう。時間を稼ぐことができれば、朝日奈さんと古式さんの爆笑漫才が見られるぞ。

◀観客の評価はともかく、失格にならないように頑張ろう。

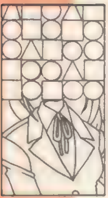
相槌



ボケ側が何も合図せずに黙っているときが、相槌を入れるタイミング。その時間内に⊗ボタンが押されていればOKだ。

ツッコミ

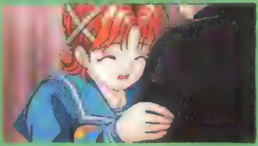
指を掲げて目をパチパチし出したら、ツッコミのタイミングだという合図。このとき早く突っ込むほど、客の反応は良好になるのだ。

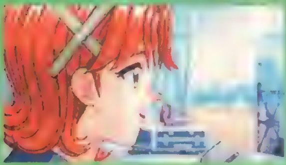


まんが／富山県 いわきゆーしさん

秋穂みのり

まずは9月27日以降に吹奏楽部部室へ行き、誤解を解くのが先決。その後、会話を重ねてストーリーを進展させていこう。みのりちゃんのストーリーで注意すべきことは、後半イベントの日にちが決まっているということ。10月2日までに表のイベント4までをクリアしておかないとならないのだ。そして、10月3日に好雄が虹野さんのことで話しかけてくるイベントが発生したら、すぐに吹奏楽部部室に行くようにしよう。4日のリハーサルシーンでは、実際に歌声を披露してくれるぞ。





▲このイベントが発生すれば、必然的に4日のクライマックスへ。

◀自分で作詞した歌を心を込めて歌うリハーサルシーン。

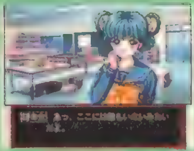
みのりちゃんのイベントスケジュール

1	9／26	移動中、中庭で登場(この日は以降登場せず)
2	9／27	移動中、中庭で遭遇
3	9／29以降	必ず吹奏楽部部室にいる。誤解を解いた後、以降「新曲について」「虹野について」「サッカー部について」を各1回、「補欠の先輩について」を2回話しておくとストーリーが進展(途中、日付が変わってもOK)
4	3の翌日	吹奏楽部にいる。「新曲について」を聞くと以降みのりちゃんが悩んで部室を出ていく
5	10／3	教室で好雄が話しかけてくる。その後、吹奏楽部へ行くとイベント発生
6	10／4	屋外ステージでリハーサルシーンに突入

館林見晴

表のイベント1～3は本編でも見ることができるが、肝心のイベントは放課後モードでしか発生しない。館林さんのイベントを見るためには、紐緒さんと如月さんのストーリーをある程度進めておかなければならない。そしてさらに条件を満たすには、紐緒さんならスタークラッシャーをプレイしない、如月さんなら振り付けゲームをクリアしない、という状態でおくことがポイントだ。あとは、科学部と文芸部の部室を往復しながら、10月9日を迎えよう。

▲1回だけ下校時に登場するシーンがあるのだ。



▲文芸部と科学部の部室に誰もいないとき、遭遇することができる。

▶机の中の手紙を見つけたら、すぐに屋上に移動しよう。

館林さんのイベントスケジュール

1	10／1以降、下校時の校門で1回だけ遭遇
2	紐緒さんが電脳部に入部後、誰もいない科学部部室に出没
3	如月さんが演劇部に参加している間、文芸部部室に出没
放課後モードでのみ発生	1～3で館林さんと遭遇していて、10／9の段階で他キャラのイベントのクライマックスを1つしか見ていない場合(0でも可)、机の中に手紙を見つける。すぐに屋上に移動するとイベント発生。その夜、自宅に留守電が入っている

虹野沙希

虹野さんの登場イベントを見るためには、古式さんとみのりちゃんとのストーリーを進めることが必要だ。みのりちゃんの誤解を解いていて、なおかつ古式さんの編み物対決イベントでみのりちゃんに勝っていること。この2つの条件をクリアすると、その翌日以降にテニス部部室前に行ったときにみのりちゃんが虹野さんを紹介してくれるのだ。そして虹野さん、みのりちゃん、古式さんを交えた4人での楽しい会話が始まるぞ。そのイベントの翌日以降、虹野さんが登場するのは中庭のみ。移動中ランダムではあるが、中庭で会えることがあるぞ。

▲虹野さんはゲストのような形で登場するぞ。

▶中庭でバッタリ会ったときには、2人きりで会話できるのだ。

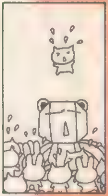
栗林みえ

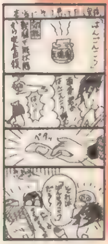
ゲストのみえちゃんに会うためには、9月27日の夜に忘れずにラジオを聴くことが条件。最後まで聴いていれば、翌日のスタジオ練習の帰り際に遭遇できるのだ。みえちゃんとの話題で、「これからの仕事」「学校の科目」「趣味」「休みの日」を各1回ずつ聞くと、スタッフに呼ばれて会話は終了する。しかし別れ際、選択によってはみえちゃんのサインがもらえる。

▲情報誌をチェックしておき、土曜日にコンポをクリック。

▲上に書いた4つの話題を後回しにすればたくさん話せる。

◀「OK、OK!」の歌もちょっとだけ聴くことができるぞ。この後、10月4日のラジオも聴いてみよう。





まんが／大阪府　ポリ子さん

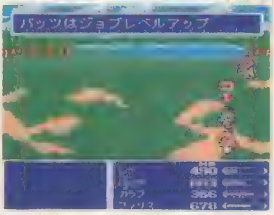
FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

●発売日／98年3月19日●価格／¥4,800
●ジャンル／RPG
●メーカー／スクウェア
●周辺機器／MC(1ブロック)

©1992、1998 スクウェア

冒険に必ず役立つデータ集を一挙公開!

数多くの手強い敵が登場するこのゲームでは、ボスに勝てず冒険に行きづまる人も結構多いんじゃないかな。そこで、今回は冒険に役立つデータ集を大公開！ 戦闘の要となるジョブアビリティのデータを詳しく解説。ボス戦などでは絶対に欠かすことのできない青魔法や召喚魔法、歌など、あらゆるデータを解説をまじえながら一気に紹介していくぞ。さらに、全種類の武器・防具リストも掲載しているので、必ずチェックしてほしい。これらを参考にして、最強のキャラへと育て上げればどんな強敵にも楽勝！ あとは、エンディングを目指して一直線に突き進もう。



▲たくさんのアビリティを覚えることが、勝利への近道。APをたくさん稼いでジョブレベルを上げよう。

▲すべての魔法を覚えておけば、戦闘がかなり楽。修得する方法をしっかりチェックして、全魔法を覚えよう。

ジョブデータ

ここでは、全23種あるジョブを紹介していくぞ。それぞれのジョブの特性や修得するアビリティを把握して、戦闘の状況に応じて切り替えていこう。また、ジョブとアビリティの組み合わせもよく考えること。組み合わせしだいではかなり強いキャラになるので、いろいろ試してみて、自分なりに調べてみるのもいいだろう。

侍

攻撃力重視のアビリティが多く、とくに一撃必殺の「いあいぬき」や、威力抜群の「ぜになげ」が使える。ナイトの「両手持ち」との組み合わせも理想的。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	みねうち	10	攻撃時にマヒの効果を与える
2	ぜになげ	30	おかね（ギル）を投げて敵全体を攻撃する
3	しらはどり	60	敵の物理攻撃を一定の確率で無効化
4	刀装備	180	どんなジョブでも刀が装備可能になる
5	いあいぬき	540	一定の確率で敵を一撃で倒す

バーサーカー

戦士タイプの中で、最も高い能力を秘めたジョブ。しかし、戦闘中は常にバーサク状態のため、命令できないので扱いに注意が必要。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	バーサク	100	戦闘終了時まで自動的に戦い続ける
2	斧装備	400	どんなジョブでも斧が装備可能になる

薬師

2種類のアイテムを調合して、さまざまな効果を持つ薬品を作り出す能力を持つ。そのほかに回復系のアビリティを多く持つため、サポート役にうってつけのジョブ。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	薬の知識	15	戦闘中に回復アイテムの効果が2倍
2	ちょうごう	30	2種類のアイテムを調合して薬を作る
3	のむ	45	薬師専用のアイテムを飲む
4	ちゆ	135	仲間全員のステータス異常を回復
5	そせい	405	仲間全員の戦闘不能状態を回復

忍者

素早さを生かした戦法を得意とするジョブ。攻撃力に、やや不安があるものの「二刀流」でカバーできるので大丈夫。前線に出して、どんどん攻撃させよう。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	けむりだま	10	通常よりも高い確率で逃げられる
2	ぶんしん	30	分身して敵の物理攻撃を2回まで防ぐ
3	先制攻撃	50	敵との遭遇時に先制攻撃できる確率がUP
4	投げる	150	剣、短剣、槍、短刀を投げて攻撃する
5	二刀流	450	両手に2種類の武器が装備可能になる

吟遊詩人

戦闘能力は低いが、ステータスUPの効果を持つ歌を多く使えるので、サポート役として抜擢しよう。組み合わせるアビリティとしては「白魔法」が一番オススメ。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	かくれる	25	画面外に逃げて敵の攻撃を回避する
2	竪琴装備	50	どんなジョブでも竪琴が装備可能になる
3	うたう	100	歌が使用可能になる

風水士

MPを消費せずに敵を攻撃したり、味方のHPを回復できる「ちけい」が戦闘の要。魔力も高いので、「黒魔法」や「召喚魔法」のアビリティを身につけるといいぞ。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	ちけい	25	地形を利用して多彩な攻撃を繰り出す
2	ダメージ床	50	ダメージ床を踏んでもダメージを受けない
3	落とし穴回避	100	落とし穴を事前に発見できる

竜騎士

敵の攻撃対象にならず通常の2倍の威力で攻撃できる「ジャンプ」がかなり使える。ただし、ジャンプ中は味方の回復魔法なども受け付けないので使いどころに注意すること。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	ジャンプ	50	命中率100%の急降下攻撃
2	りゅうけん	150	敵のHPとMPを吸収する
3	槍装備	400	どんなジョブでも槍が装備可能になる

踊り子

パラメータが全体的に低いが、すべてのステータス異常を防ぐリボンを装備できる。早めにジョブレベルを上げて「リボン装備」を覚え、ほかのジョブと組み合わせよう。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	いろめ	25	敵を一定時間マヒさせる
2	おどる	50	多彩な効果を持つ踊りが使用可能になる
3	リボン装備	325	どんなジョブでもリボンが装備可能になる

赤魔道士

戦士と魔法使いの特徴を持つが、中途半端なためあまり強いとはいえないジョブ。だが、「れんぞくま」はかなり便利。中盤で覚えておくと戦闘がぐっと楽になるぞ。

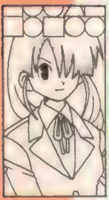
LV	アビリティ名	AP	効果
1	白黒魔LV1	10	レベル1までの白、黒魔法が使用可能になる
2	白黒魔LV2	40	レベル2までの白、黒魔法が使用可能になる
3	白黒魔LV3	100	レベル3までの白、黒魔法が使用可能になる
4	れんぞくま	999	1ターンの間に魔法を2回連続で使える

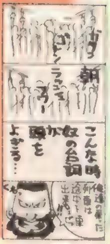
魔獣使い

攻撃力、防御力ともにそこそこ高く、戦士タイプのジョブといえる。「あやつる」は、青魔法をラーニングするときに便利なので、ぜひとも覚えておこう。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	なだめる	10	敵を少しの間おとなしくさせる
2	あやつる	50	一定の確率で敵を操ることができる
3	ムチ装備	100	どんなジョブでもムチが装備可能になる
4	とらえる	300	敵を捕獲し、次の戦闘で攻撃させる

【表の見方】LVはジョブレベル、APはそのレベルに達するために必要なアビリティポイントを表しています。





まんが／愛知県 IGAさん

白魔道士

HP、ステータス異常の回復など、味方をサポートする重要な役割を担うジョブ。ストーリー全体を通して必要とされるので、全員が白魔法を使える状態にしておくのがベスト。できるだけ早くマスターにしよう。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	白魔法LV1	10	レベル1までの白魔法が使用可能になる
2	白魔法LV2	20	レベル2までの白魔法が使用可能になる
3	白魔法LV3	30	レベル3までの白魔法が使用可能になる
4	白魔法LV4	50	レベル4までの白魔法が使用可能になる
5	白魔法LV5	70	レベル5までの白魔法が使用可能になる
6	白魔法LV6	100	レベル6までの白魔法が使用可能になる
7	MP10%UP	300	MPの最大値が10%UPする

モンク

攻撃力が高く、攻撃の要となるジョブ。しかし、防御力が低く、鎧なども装備できないので、ボス戦などでは残りHPに注意しながら戦わないと、かなりの痛手を受けることになるかも……。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	ためる	15	1ターンの間力を溜めて攻撃力2倍
2	格闘	30	素手の攻撃力がモンクと同じ状態になる
3	チャクラ	45	自分のHPと暗闇、毒状態を回復する
4	カウンター	60	敵の物理攻撃に対して一定の確率で反撃
5	HP10%UP	100	HPの最大値が10%UPする
6	HP20%UP	150	HPの最大値が20%UPする
7	HP30%UP	300	HPの最大値が30%UPする

黒魔道士

白魔道士の対となるジョブで、さまざまな攻撃魔法を使いこなして戦闘を有利に展開する。「白魔法」と同じく、全員が使える状態にしておくことが望ましい。「れんぞくま」と組み合わせると、かなり強力。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	黒魔法LV1	10	レベル1までの黒魔法が使用可能になる
2	黒魔法LV2	20	レベル2までの黒魔法が使用可能になる
3	黒魔法LV3	30	レベル3までの黒魔法が使用可能になる
4	黒魔法LV4	50	レベル4までの黒魔法が使用可能になる
5	黒魔法LV5	70	レベル5までの黒魔法が使用可能になる
6	黒魔法LV6	100	レベル6までの黒魔法が使用可能になる
7	MP30%UP	250	MPの最大値が30%UPする

シーフ

ダンジョン探索に便利な、「ダッシュ」や「隠し通路」のアビリティを持つ。また、戦闘中に敵からアイテムを「ぬすむ」と強力な武器が手に入ることもあるので、戦力に余裕があるときは、このジョブにしてみよう。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	隠し通路	10	建物内の隠し通路が見えるようになる
2	とんずら	20	通常よりも高い確率で逃げられる
3	ダッシュ	30	町などで通常の4倍の速度で移動できる
4	ぬすむ	50	敵が持っているアイテムを盗める
5	警戒	75	バックアタックを100%防ぐ
6	ぶんどる	150	攻撃すると同時にアイテムを盗む
7	ちょこまか動く	300	素早さがシーフと同じ状態になる

魔法剣士

攻撃力が高く、さらに魔法の威力が加わる「魔法剣」がかなり強力。とくにボス戦で重宝するアビリティなので、パーティの1人にこのアビリティが使えるキャラを組み込んでおくことをオススメする。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	魔法バリア	10	瀕死状態になるとシェルを唱える
2	魔法剣LV1	20	レベル1までの魔法剣が使用可能になる
3	魔法剣LV2	30	レベル2までの魔法剣が使用可能になる
4	魔法剣LV3	50	レベル3までの魔法剣が使用可能になる
5	魔法剣LV4	70	レベル4までの魔法剣が使用可能になる
6	魔法剣LV5	100	レベル5までの魔法剣が使用可能になる
7	魔法剣LV6	400	レベル6までの魔法剣が使用可能になる

召喚士

攻撃系、サポート系など、さまざまな効果を持つ召喚獣を呼び出すことのできるジョブ。また、どのジョブよりも魔力が高いので「黒魔法」や「青魔法」などのアビリティと組み合わせるといい。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	召喚LV1	15	レベル1までの召喚魔法が使用可能になる
2	召喚LV2	30	レベル2までの召喚魔法が使用可能になる
3	召喚LV3	45	レベル3までの召喚魔法が使用可能になる
4	召喚LV4	60	レベル4までの召喚魔法が使用可能になる
5	召喚LV5	100	レベル5までの召喚魔法が使用可能になる
6	よびだす	500	幻獣をランダムで呼び出す（消費MP 0）

ナイト

攻守ともにバランスのとれたジョブ。序盤に登場するわりに、ストーリー後半まで通用するほど強いので、パーティ内に必ず1人は入れておきたい。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	かばう	10	瀕死状態の仲間をかばう
2	まもり	30	敵の物理攻撃を100%防ぐ
3	両手持ち	50	剣、斧、刀を両手で装備して攻撃力が2倍
4	盾装備	100	どんなジョブでも盾が装備可能になる
5	鎧装備	150	どんなジョブでも鎧が装備可能になる
6	剣装備	350	どんなジョブでも剣が装備可能になる

時魔道士

敵の能力を低下させ、味方の能力を上昇させる魔法などが使えるサポート役。後半でメテオを覚えたら、黒魔道士よりもこちらのジョブの方が活躍してくれる。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	時空LV1	10	レベル1の時空魔法が使用可能になる
2	時空LV2	20	レベル2の時空魔法が使用可能になる
3	時空LV3	30	レベル3の時空魔法が使用可能になる
4	時空LV4	50	レベル4の時空魔法が使用可能になる
5	時空LV5	70	レベル5の時空魔法が使用可能になる
6	時空LV6	100	レベル6の時空魔法が使用可能になる
7	ロッド装備	250	どんなジョブでもロッドが装備可能になる

狩人

弓を装備しているため、後方支援が得意なジョブといえる。ちなみに、4回連続で攻撃する「みだれうち」は、戦士系のジョブと組み合わせるのがもっとも効果的。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	とうぶつ	15	動物を呼んで攻撃、回復などを行わせる
2	ねらう	45	命中率が100%になる（例外もあり）
3	弓装備	135	どんなジョブでも弓が装備可能になる
4	みだれうち	405	敵をランダムで4回攻撃する

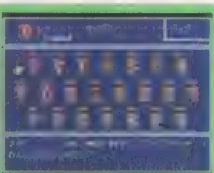
青魔道士

敵の特殊能力をラーニングし、自分の魔法として使うことができる。攻撃系から回復系まで実にさまざまな魔法があるので、どんな状況にも対応できる万能型。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	しらべる	10	敵の現在のHPと最大HPを調べる
2	ラーニング	20	敵が使う特定の技を覚えることができる
3	青魔法	70	ラーニングで覚えた技が使用可能になる
4	みやぶる	150	敵のLV、HP、弱点などをみやぶる

すっぴん

マスターになったジョブの特性を引き継ぐ特徴を持っており、すべてのジョブをマスターにすれば、間違いなく最強のジョブ。すべての装備品を装備でき、さらにアビリティを2つまで装備可能なので、理想のキャラに育てあげよう。



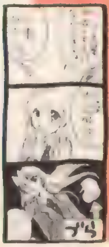
▲すべてのジョブをマスターにすると、すっぴんマスターとなるのだ。

ものまね師

自分の直前に行動した味方のまねをする「ものまね」が便利。このアビリティは、どんな強力な魔法をまねしても、MPを消費することはない。このアビリティを早めに覚えて、強力な攻撃や魔法をまねしまくろう！

▲第3世界に突入してから入手できるジョブだ。

LV	アビリティ名	AP	効果
1	ものまね	999	自分の直前に行動した味方のまねをする

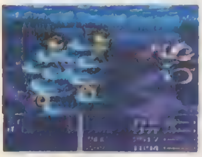


まんが／千葉県 穂摘露さん

3系統の魔法(能力)のすべてを修得しよう!

召喚魔法

ほとんどの召喚魔法は、召喚獣と直接戦い、勝利することで獲得できる。レベルはしっかり上げておかないと、苦戦することになるぞ。また、召喚魔法の中には特定の時期にしか手に入らないものや、見落としがちな場所にいる召喚獣もいる（例えばカトブレパス）ので、これらのデータが必ず役立つはずだ。



◀最強クラスの威力を誇るバハムートやリバイアサンは、噂にたがわぬ実力を秘めている。

それぞれが独特の効果を持ち、味方を助けてくれる召喚獣。ここでは全15体におよぶ召喚獣の効果や入手条件などを説明していこう。

名前	入手場所	解説
チョコボ	ウォルスの町	ウォルスの町以外に第３世界の蜃気楼の町で購入可能
シルフ	ウォルスの町	ウォルスの町以外に第３世界の蜃気楼の町で購入可能
レモラ	ウォルスの町	ウォルスの町以外に第３世界の蜃気楼の町で購入可能
シヴァ	ウォルス城	ウォルス城の配水搭でシヴァを倒す
イフリート	古代図書館	古代図書館でイフリートを倒す
ラムウ	イストリーの森	イストリー村の東にある森でラムウを倒す
タイタン	カルナック隕石	カルナックの隕石内部でタイタンを倒す
ゴーレム	飛竜の谷	敵として出現し、４回目にゴーレム以外の敵を倒す
カトブレパス	北の湖周辺の森	ルゴル村の真西にある森でカトブレパスを倒す
オーディン	バル城地下	バル城の西の洞窟から地下へ行き、オーディンを倒す
シルドラ	海賊のアジト	第３世界突入後、ファリスとレナがいる状態で訪れる
カーバンクル	エクスデス城	エクスデス城内でカーバンクルを倒す
フェニックス	フェニックスの搭	フェニックスの搭の最上階に到達すると手に入る
リバイアサン	イストリーの滝	イストリーの滝内部でリバイアサンを倒す
バハムート	北の山(第３世界)	ピラミッドで石盤入手後、北の山でバハムートを倒す

青魔法

青魔法は、敵が使う特殊能力をラーニングすることで使用可能になる。どの敵がどの青魔法を持つのか、右の表で確認してラーニングしよう。また、ほとんどの青魔法は、敵を「あやつる」ことで使わせることができる。これをうまく活用すれば、効率よく簡単に覚えることができるので試してみよう。なお、青魔法の中にはストーリーの進行具合で修得不可能になるものがいくつか存在する。それらの魔法は意外に見逃しやすいので、くれぐれも修得し損ねないように注意してほしい。

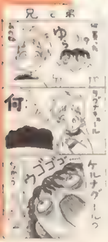
▲青魔法は特殊な効果を秘めているだけに、扱いが難しい。使うタイミングに気をつけよう。

青魔法は全部で30種類。どれも特殊な効果を持ち、非常に効果が高い。ただ、修得条件が特殊なので、下の表を参考に全種類覚えよう。

魔法名	消費MP	効果	使用する敵
アクアブレス	38	高圧の水泡で包み込み、全体を攻撃	ドルムキマイラ
エアロ	4	風の竜巻の束で、１体または全体を攻撃	モールドウインド、ギガース
エアロラ	10	風を球状にして、１体または全体を攻撃	ギガース、128ページ、モールドウインド
エアロガ	24	風を帯状にして、１体または全体を攻撃	マジックドラゴン、ギガース、エルムギガース
ガードオファ	19	１体の防御力を半減させる	ジグラトギガース、256ページ
蛙の歌	5	１体に「トード」をかける。元には戻さない	エルフトード、コルゴナ
火炎放射	5	炎を帯状に放射して、１体を攻撃	火炎砲、マインドフレア
吸血	2	ＨＰを吸収する	スティールバット
黒の衝撃	27	暗黒の力で１体のレベルを半減させる	ブラックフレイム、ナイル
ゴブリンパンチ	0	１体にダメージ	ゴブリン、ブラックゴブリン
死の宣告	10	30カウント後、１体を確実に戦闘不能にする	正体不明(骨)、呪われし者
死のルーレット	1	敵味方関係なく、１体を戦闘不能にする	コムサベラ、デスディーラー
自爆	1	自爆して、１体に現在のHP分のダメージを与える	モトルトラップ、ボム
タイムスリップ	9	１体を眠らせ、同時に老化させる	トラベラー、シェリー
小さなメロディ	5	１体に「ミニマム」をかける。元には戻さない	ミニマジシャン、シェリー
月の笛	3	全体に「バーサク」をかける	256ページ、ミュカレ
デスクロー	21	１体のＨＰを１ケタにする	アイアンクロー、デスクロー、ロックブレイン
？？？？	3	１体に、最大HPと現在のHPとの差のダメージを与える	ワイルドナック、クーザー、キングベヒーモス
針千本	25	無数の針を飛ばし、１体に1000のダメージを与える	ブランドラミア、ラミア
フラッシュ	7	全体に強烈な光を放ち、暗闇にする	クルーダスト、ラムウ、ネオン
ホワイトウインド	28	現在のＨＰ分、全体を回復	旋風魔神、アレイジ、ホワイトフレイム
マイティガード	72	「プロテス」「シェル」「レビテト」を同時にかける	シング、スティングレイ
マインドブラスト	6	１体をマヒさせ、スリップダメージを与える	マインドフレア
マジックハンマー	3	１体のＭＰを半分にする	ビブロス、リディクル、ドリッピー
ミサイル	7	強力なミサイルを発射し、１体のHPを1/4にする	ロケット砲、マシンヘッド
融合	13	自分のHP、MPと引き替えに味方１人を完全回復する	ミスリルドラゴン、ウォーターバズ
レベル２オールド	11	２の倍数レベルの全員を老化させる	マジックドラゴン、レベルトリッカー
レベル３フレア	18	３の倍数レベルの全員に「フレア」をかける	イグゼクレーター、レベルチェッカー、ミュカレ
レベル４グラビガ	9	４の倍数レベルの全員に「グラビガ」をかける	レベルトリッカー、イグゼクレーター
レベル５デス	22	５の倍数レベルの全員を戦闘不能にする	64ページ、イグゼクレーター

歌

歌を入手するには、冒険の途中で訪れた町や村に住む人全員に話しかければ、見逃すことなく覚えられるはずだ。なお、右の表中にあるピアノマスターには、「トゥール、カーウェン、カルナック、ジャコール、クレセント、ルゴル、ムーア、蜃気楼の町」の８つの町でピアノを弾くと、なることができるぞ。



まんが／神奈川県　桐生雅士さん

サポート系の効果を持つ歌は、ボス戦などのさまざまな場面で役立つぞ。消費ＭＰも少ないため、とくに序盤で必要不可欠な能力といえる。ピアノマスターを目指して頑張ろう。

歌の名前	対象	効果	入手条件
体力の歌	味・全	「リジェネ」をかける	クレセントの町に初めて行ったとき吟遊詩人と話す
愛の歌	敵・全	しばらくの間、動きを止める	イストリーの村で羊に蹴飛ばされたところで吟遊詩人と話す
誘惑の歌	敵・全	混乱させる	リックスの村でバッツの家のオルゴールを聞き、吟遊詩人と話す
レクイエム	敵・全	アンデッドにスリップダメージ	ケルブの村で踊っているウェアウルフと話す
素早さの歌	味・全	歌っている間、素早さが上昇する	サーゲート城２階のギザの部屋で日記を読む
魔力の歌	味・全	歌っている間、魔力が上昇する	第３世界に入った直後、古代図書館屋上にいる学者と話す
力の歌	味・全	歌っている間、力が上昇する	第３世界のクレセントでピアノを弾いてから吟遊詩人と話す
英雄の歌	味・全	歌っている間、レベルが上昇する	ピアノマスターになってからクレセントの吟遊詩人と話す

すべての武器防具の詳細データを大公開!!

ここでは、すべての武器、防具、アクセサリーなど、合計187種類の装備品のデータを公開。各アイテムの入手場所を始め、落とす・盗めるモンスター、隠れた特殊効果などを詳しく解説していくぞ。これほど数多く存在する装備品の中にはキミが初めて見るものもきっとあるはず。それらのアイテムを入手するために、下の表をしっかりチェックしてほしい。また、これらの装備品の中には「ブレイブブレイド」や「風切りの刃」など、世界に1つしか存在しないレアアイテムがいくつかある。また、レアアイテムの中でも「源氏の〜」といった強力な装備品は、特定の場所、特定の時期にしか入手できないというケースが多い。それらのアイテムは入手条件も厳しい（見つけにくい）ので、細心の注意を払うことが重要だぞ。

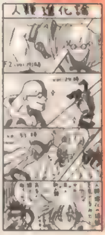
▼「ぬすむ」や「ぶんどる」を活用することを忘れずに。

防具リスト

アクセサリーを含めて防具は全部で79種類。ジョブごとの最強クラスの装備を4人分用意して、いつでも着け替えられるようにしておくのが好ましい。

種類	名称	価格	防御力	入手場所	モンスター	解説
兜・帽子	皮の帽子	50	1	トゥールの村	スリーピー（落）	序盤で手に入るが、防御力はあまり期待できない
	羽根付き帽子	350	2	カルナックの町	ゴブリン（落）	防御力、魔法耐性ともに序盤ではやや高め
	ブロンズヘルム	250	2	カーウェンの町	なし	そこそこ防御力が高く、序盤では役立つ
	グリーンベレー	2500	3	ジャコールの村	32ページ（盗）	装備すると力と素早さが上昇する効果を持つ
	ラミアのティアラ	2500	3	蜃気楼の町	ラミア（盗）	装備すると「剣の舞」を出す確率が50%UP
	アイアンヘルム	350	4	ウォルスの町	鉄巨人（盗）	値段が安いので、全員ぶん買っておくと○
	三角帽子	1500	4	サーゲイト城	ミニマジシャン（盗）	装備すると魔力が少し上昇する特性を持つ
	ヒュプノクラウン	——	5	飛竜の谷	なし	装備すると「あやつる」の成功率が50%UP
	ミスリルヘルム	550	5	カルナックの町	ソードダンサー（盗）	中盤まで通用するほど高い防御力を誇る
	司祭の帽子	3000	6	ムーアの村	デスディーラー（盗）	装備すると魔力が上昇する効果を持つ
	ねじりはちまき	3500	6	サーゲイト城	フォールガード（盗）	装備すると力が上昇する効果を持つ
	ゴールドヘルム	3500	8	ルゴルの村	なし	第2世界に点在する町や村で購入できる兜
	タイガーマスク	5000	9	ムーアの村	ものまねしゴゴ（盗）	虎の頭部に似せて作られた帽子
	サークレット	4500	10	蜃気楼の町	ゴーキマイラ（落）	魔道士系ジョブが装備できる帽子の中では最強
	ダイアの兜	7000	10	ムーアの村	なし	ダイアの鎧や盾などとセットで装備しよう
	黒頭巾	6500	12	蜃気楼の町	アポカリョープス（落）	装備すると素早さが上昇する効果を持つ
	クリスタルヘルム	10500	13	蜃気楼の町	シング（落）	お店で購入できる兜の中で最高の防御力を誇る
	源氏の兜	——	15	なし	ギルガメッシュ（盗）	世界にたった1つしかない究極の兜
	いばらの冠	——	20	ピラミッド	ブランドラミア（盗）	装備すると戦闘中にHPが徐々に減少する
鎧・服	皮の服	80	2	トゥールの村	メリュジーヌ（盗）	目立った特徴もなく、防御力も低い。初期装備
	木綿のローブ	300	2	ウォルスの町	なし	防御力は低いものの魔法耐性に優れたローブ
	銅の胸あて	350	3	カーウェンの町	なし	皮の服よりも少しだけ防御力が高い
	シルクのローブ	500	4	カルナックの町	ミュカレ（盗）	防御力、魔法耐性がそこそこ高い防具
	ブロンズアーマー	400	4	カーウェンの町	セイレーン（落）	値段が安く防御力もそこそこ高いお手軽な鎧
	拳法着	450	5	ウォルスの町	なし	装備すると力が上昇する効果を持つ
	アイアンアーマー	500	6	ウォルスの町	鉄巨人	防御力がそこそこ高く、魔法耐性もある
	詩人の服	1000	6	クレセントの町	ラメイジ（盗）	魔法耐性に優れ、沈黙を防ぐ特性を備えている
	銀の胸あて	600	7	カルナックの町	軍曹（落）	攻撃魔法の威力を軽減する作用がある
	大地の衣	2000	8	サーゲイト城	ソーサラー（盗）	装備すると「タイタン」の威力がUP
	忍びの衣	3000	9	バル城	インビジブル（盗）	装備すると素早さが上昇する効果を持つ
	ミスリルアーマー	700	9	カルナックの町	ミスリルドラゴン（盗）	少々値段がはるが、そのぶん防御力も高い
	天使の白衣	3000	10	蜃気楼の町	なし	老化とゾンビ化を無効化する。薬師専用
	力だすき	4500	11	サーゲイト城	用心棒（落）	防御力が非常に高く、装備すると力が上昇する
	光のローブ	4000	11	ムーアの村	ミュカレ（落）	装備すると魔力が上昇する効果を持つ
	ゴールドアーマー	4000	12	サーゲイト城	なし	第2世界突入後、ルゴル村などで購入できる
	ダイアの胸あて	6000	13	ムーアの村	カロフィステリ（落）	ダイアモンドを加工して作られた胸あて
	黒のローブ	8000	14	蜃気楼の町	フューリー（落）	装備すると魔力が大幅に上昇する
	白のローブ	8000	14	蜃気楼の町	マインドフレア（落）	状態変化の魔法を1/5の確率で回避できる
	ミラージュベスト	——	14	蜃気楼の町	オワゾーラール（盗）	装備すると「ブリンク」と同じ効果を得られる
	ダイアの鎧	8000	15	ムーアの村	なし	価格は高いが、後半でぜひ購入しておきたい
	黒装束	9000	17	蜃気楼の町	なし	モンクや忍者が装備できる最強クラスの防具
	レインボードレス	——	18	次元のはざま	チャムキュビア（盗）	「剣の舞」を繰り出す確率がUP。踊り子専用
	クリスタルメイル	12000	20	蜃気楼の町	セクメト（盗・落）	店で購入できる防具の中で一番高い強度を誇る
	源氏の鎧	——	22	なし	ギルガメッシュ（盗）	源氏の兜と同じく、超レアな代物
	ボーンメイル	——	30	飛竜の谷	ネクロマンサー（盗）	装備してケアル系の魔法を受けるとダメージ
盾	皮の盾	90	0	トゥールの村	メリュジーヌ（盗）	装備すると回避率が少し上昇する効果を持つ
	ブロンズシールド	290	1	カーウェンの町	セイレーン（落）	防御力よりも回避率を重視した盾
	アイアンシールド	390	2	ウォルスの町	なし	敵の直接攻撃を1/5の確率で回避できる
	ミスリルシールド	590	3	カルナックの町	ロンカナイト（盗）	多くの冒険者が使う一般的な盾。防御力も普通
	ゴールドシールド	3000	4	ルゴルの村	シールドドラゴン（盗）	かなりの重量になるが、そのぶん防御力は高い
	イージスの盾	——	5	ムーアの大森林	ゴーキマイラ（盗）	敵の攻撃魔法を回避することが可能になる
	ダイアの盾	6000	6	ムーアの村	なし	1/3の確率で敵の直接攻撃を回避できる

※上の表のモンスター欄は、その武器・防具を落とすモンスター（落）、盗めるモンスター（盗）を表しています。



まんが／秋田県 いふじこうさん

FINAL FANTASY V ファイナルファンタジーV

種類	名称	価格	防御力	入手場所	モンスター	解説
盾	アイスシールド	——	7	エクスデス城	スローニン(盗)	冷気属性の攻撃を無効化。炎属性の攻撃に弱い
	フレイムシールド	——	7	ムーアの大森林	デュエルナイト(盗)	アイスシールドとは正反対の性質を持つ盾
	クリスタルの盾	9000	8	蜃気楼の町	スローニン(盗)	装備すると回避率が大幅に上昇する効果を持つ
	源氏の盾	——	9	なし	ギルガメッシュ(盗)	敵の直接攻撃を1/2の確率で回避できる
小手・アクセサリー	エルメスの靴	50000	0	蜃気楼の町	シェリー(落)	装備すると戦闘中、常に「ヘイスト」状態
	エルフのマント	——	0	ウォルス城	シェリー(盗)	敵の直接攻撃を1/3の確率で回避できる
	金の髪飾り	——	0	バリアの塔	チャムキュビア(落)	MP消費を半減させる効果を持つ
	コルナゴの壺	——	0	ケルブの村	すべてを知る者(盗)	敵のHPが1/2の状態で捕獲可能になる
	リフレクトリング	——	0	イストリーの滝	リフレクドメイジ(盗)	装備すると戦闘中、常に「リフレク」状態
	皮の靴	——	1	トゥールの村	ブラックゴブリン(落)	防御力と魔法耐性が少し上昇する
	銀縁眼鏡	——	1	ウォルスの町	64ページ(盗)	暗闇を完全に防ぐ特性を持っている
	銀の腕輪	500	2	カルナックの町	なし	魔法を防ぎ、魔法回避率が上昇する
	パワーリスト	2500	3	ケルブの村	シャドーダンサー(盗)	小手を装備できないモンクなどのジョブに最適
	ミスリルの小手	600	3	カルナックの町	ミスリルドラゴン(落)	店で購入できる小手の中では最強。値段も安い
	盗賊の小手	——	4	火力船機関室	セクメト(盗)	「ぬすむ」の成功率が50%UP。シーフ専用
	ダイアの腕輪	4000	4	ムーアの村	イグゼグレーター(盗)	魔法耐性を重心において作られた腕輪
	珊瑚の指輪	50000	5	蜃気楼の町	チャムキュビア(盗)	水属性を吸収、炎属性を無効化。雷に弱くなる
	天使の指輪	50000	5	蜃気楼の町	ドルイド(盗)	老化とゾンビ化を無効化する
	炎の指輪	50000	5	蜃気楼の町	レッドドラゴン	炎属性を吸収、冷気属性を無効化。水に弱い
	守りの指輪	——	5	イストリーの滝	オーディン(落)	装備すると「リジェネ」の効果を得られる
	ガントレット	3000	6	バル城	マシンヘッド(盗)	第1世界で手に入る小手の中では1番強い
	カイザーナックル	——	8	大海溝	フォールガード(落)	素手での攻撃力がモンクと同じ状態になる
	巨人の小手	——	9	なし	アポカリョープス(盗)	装備すると力、素早さ、体力、魔力が上昇する
	赤い靴	——	11	次元のはざま	シェリー(盗)	装備すると「剣の舞」を繰り出す確率がUP
	源氏の小手	——	12	なし	ギルガメッシュ(盗)	この世界に1つしか存在しない貴重品
	リボン	——	12	カルナック城	コムサベラ(盗)	あらゆる状態変化を防ぐ。踊り子専用
	呪いの指輪	——	25	ピラミッド	フューリー(盗)	戦闘開始から50カウント後に戦闘不能に陥る

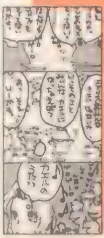
武器リスト

武器は全部で108種類。エクスカリバーやマサムネなど、伝説の12武器を始めとする最強武器を装備して、ラストバトルに挑め！

種類	名称	価格	攻撃力	入手場所	モンスター	解説
短剣	ダガー	300	14	カーウェンの町	スケルトン(落)	ファリスの初期装備。攻撃力はあまり高くない
	ミスリルナイフ	450	23	ウォルスの町	ワイバーン(盗)	攻撃力がそこそこ高く、序盤で重宝する
	メイジマッシャー	900	31	ジャコールの町	ソーサラー(盗)	攻撃時に一定の確率で「サイレス」の効果
	マインゴーシュ	——	36	ムーアの村	マインドフレア(盗)	敵の直接攻撃を一定の確率で防ぐ効果を持つ
	オリハルコン	3400	41	ルゴルの村	なし	希少価値のある金属をもとに造られた短剣
	ダンシングダガー	——	51	モーグリの村	シャドーダンサー(盗)	敵を攻撃しようとすると一定確率で「おどる」
	エアナイフ	6800	56	ムーアの村	モスフングス(盗)	鳥などの空を飛ぶ敵に真の威力を発揮する
	ツインランサー	10800	61	蜃気楼の町	石像(盗)	標的を2回連続で攻撃する特殊な武器
	盗賊のナイフ	——	66	蜃気楼の町	なし	攻撃時に一定の確率でアイテムを「ぶんどる」
	アサシンダガー	——	81	封印城クーザー	なし	攻撃時に一定確率で「デス」の効果を与える
	マンイーター	——	89	次元のはざま	アルキュミア(盗)	人間系の敵に通常のダメージ2倍。踊り子専用
	チキンナイフ	——	——	ムーアの村	なし	戦闘で逃げた回数に比例して攻撃力がUPする
剣・騎士剣	ブロードソード	280	15	トゥールの村	なし	幅広に造られた片刃の剣。序盤の必需品
	ロングソード	480	22	カーウェンの町	アイスコマンダー(落)	ブロードソードの次に扱うことになる細身の剣
	ミスリルソード	880	31	カルナックの町	アイスソルジャー(盗)	値段のわりに攻撃力が高く、扱いやすい
	珊瑚の剣	2800	37	ジャコールの町	アイスソルジャー(盗)	雷属性。水棲モンスターや機械などの敵に有効
	古代の剣	——	43	ロンカ遺跡	ランドクローラー(盗)	攻撃時に一定の確率で標的を老化させる
	眠りの剣	5600	49	ルゴルの村	なし	攻撃時に標的を眠らせる効果を持っている
	ルーンブレイド	——	50	イストリーの滝	スティングレイ(盗)	MPを消費してクリティカルヒットを出せる
	グレートソード	8400	57	サーゲイト城	なし	刃が非常に厚く、とても丈夫な剣
	フレイムタン	10000	63	蜃気楼の町	アケローン(盗)	炎属性。アンデッドなどの敵に有効
	アイスブランド	11000	65	蜃気楼の町	ソードダンサー(落)	冷気属性。フレイムタンとは対照的な武器
	ブラッドソード	——	84	バリアの塔	キングベヒーモス(盗)	敵に与えたダメージのぶんだけHPが回復する
	ディフェンダー	——	99	フォークタワー	シーデビル(盗)	攻撃力が高く、敵の直接攻撃を高確率で防ぐ
	エンハンスソード	——	102	イストリーの滝	ソードダンサー(盗)	最強クラスの威力を誇る。装備すると魔力上昇
	エクスカリパー	——	100	エクスデス城	ギルガメッシュ(落)	エクスカリバーのニセモノで最弱の剣
	エクスカリバー	——	110	封印城クーザー	なし	聖属性。アンデッド系の敵に対して効果絶大
	ラグナロク	——	140	次元のはざま	なし	最強の武器。神竜が守る宝箱の中に入っている
	ブレイブブレイド	——	——	ムーアの村	なし	戦闘で逃げた回数に比例して攻撃力が低下する
刀・忍刀	くない	600	29	カルナックの町	なし	忍者専用。剣などの武器に比べ、攻撃力が低い
	阿修羅	5800	42	タイクーン城	スローニン(盗)	古代世界の文化から生まれた特殊な形状の武器
	風切りの刃	——	44	飛竜の谷	なし	攻撃時に一定の確率で「かまいたち」が発動
	小太刀	5100	46	リックスの村	なし	扱いやすさに重点をおいた小振りの刀
	備前長船	8800	51	サーゲイト城	なし	中盤でぜひ手に入れておきたい逸品
	虎徹	11800	58	リックスの村	スローニン(落)	素早く抜けるように工夫が凝らされた刀
	菊一文字	14800	87	蜃気楼の町	忍者(盗)	店で売っている刀の中でもっとも攻撃力が高い

まんが／石川県 卯梨さん

種類	名称	価格	攻撃力	入手場所	モンスター	解説
刀・忍刀	村雨	——	97	なし	巨大鳥(盗)	クリティカルヒットが出やすい特徴を持つ
	佐助の刀	——	99	封印城クーザー	なし	装備すると敵の直接攻撃を高確率で回避できる
	正宗	——	107	封印城クーザー	なし	装備すると戦闘で一番最初に行動できる
	天のむら雲	——	117	なし	用心棒(盗)	聖剣・エクスカリバーをも上回る攻撃力を誇る
槍	スピア	——	25	なし	ジェイルベア(盗)	新米の竜騎士が使う初心者向きの槍
	ミスリルスピア	790	30	カルナックの町	なし	貴重な金属、ミスリルで作られた槍
	トライデント	2700	38	ジャコールの町	ドルムキマイラ(盗)	先が三つ又になっている槍
	ウィンドスピア	5400	44	ルゴルの村	キマイラブレイン(盗)	風属性が弱点の敵に対して真の威力を発揮する
	ヘヴィランス	8100	54	サーゲイト城	なし	攻撃力を重視し、重量のある金属で作られた槍
	ジャベリン	——	55	なし	サンドベア(盗)	装備すると素早さが上昇する効果を持つ
	パルチザン	10200	62	蜃気楼の町	ジグラトギガース(盗)	店で購入できる槍の中では最高級品
	ホーリーランス	——	109	封印城クーザー	なし	持つ者の力を上昇させる能力を秘めた聖なる槍
	飛竜の槍	——	119	なし	ジュラエイビス(盗)	飛竜の頑丈なウロコを削って造られた最強の槍
斧・鎚	フレイル	780	16	カルナックの町	アトモス(盗)	後列からでも前列と同じ威力を発揮する
	バトルアクス	650	23	ウォルスの町	バイオソルジャー(盗)	低い攻撃力は「りょうてもち」でカバーしよう
	ミスリルハンマー	1050	28	カルナックの町	ドリッピー(盗)	カルナックの町で生産されるミスリル製の鎚
	オーガキラー	3200	33	ジャコールの町	なし	オーガ族に対して有効な武器。命中率が低い
	ウォーハンマー	6400	38	ルゴルの村	リフレクトナイト(盗)	鋭くとがった3つの刃が最大の特徴
	デスシックル	——	43	なし	ミュカレ(盗)	攻撃時に一定の確率で「デス」の効果を与える
	ポイズンアクス	9600	48	サーゲイト城	リフレクトナイト(盗)	攻撃時に毒を与える効果を持つ
	モーニングスター	7800	50	蜃気楼の町	なし	フレイルに改良か加えられたもの
	大地のハンマー	12800	58	蜃気楼の町	タイタン(盗)	振りかざすと地震が起き、敵を攻撃できる
	ルーンアクス	——	71	封印城クーザー	なし	MPを消費してクリティカルヒットを出せる
	トールのハンマー	——	81	次元のはざま	デスクロー(盗)	後列から攻撃しても威力が衰えない
	巨人の斧	——	91	イストリーの滝	ツインタニア(盗)	かつて巨人族が使っていたとされる巨大な斧
杖・ロッド	癒しの杖	——	0	タイクーン城	スリーピー(盗)	標的のHPを回復させる効果を持つ
	力の杖	——	0	なし	暗黒魔導士(落)	力を上昇させる効果を持つ
	ワンダーロッド	——	0	フォークタワー	エクスデス(盗)	使用すると黒魔法の内の1つがランダムで発動
	ロッド	200	8	カーウェンの町	リカルドメイジ(盗)	魔力を高めることを目的として作られたロッド
	杖	200	9	カーウェンの町	メタモルファ(盗)	何のへんてつもない普通の杖
	雷のロッド	750	16	カルナックの町	イエロードラゴン(盗)	アイテムとして使うと「サンダガ」が発動
	氷のロッド	750	16	カーウェンの町	シヴァ(落)	アイテムとして使うと「ブリザガ」が発動
	炎のロッド	750	16	カルナックの町	リカルドメイジ(落)	アイテムとして使うと「ファイガ」が発動
	リリスのロッド	——	30	次元のはざま	ファルファレッロ(盗)	攻撃した相手に高確率で混乱の効果を与える
	ポイズンロッド	1500	32	ケルブの村	暗黒魔導士(盗)	攻撃した相手に高確率で毒を与ることができる
	ウィザードロッド	——	40	封印城クーザー	なし	火、氷、雷、大地属性の魔法の威力を高める
	光の杖	——	45	なし	ハリカルナッソス(盗)	邪悪な存在に天の裁きを与える杖
	賢者の杖	——	53	封印城クーザー	なし	「ホーリー」の威力を高める作用がある
	裁きの杖	——	60	なし	暗黒魔導士(盗)	魔力を上昇させる効果を秘めた杖
弓	魔封じの弓矢	10000	0	蜃気楼の町	ギルガメッシュ(落)	命中した相手に「サイレス」の効果を与える
	銀の弓矢	1500	38	ジャコールの町	クレセント(盗)	もっとも普及率の高い銀製の弓矢
	雷の弓矢	2500	39	クレセントの町	なし	水棲モンスターや機械などの敵に有効
	氷の弓矢	2500	39	クレセントの町	クレイクロウ(落)	冷気属性。当然、冷気属性が弱点の敵に有効
	炎の弓矢	2500	39	クレセントの町	なし	炎属性。アンデッド系の敵に対して有効
	暗闇の弓矢	3800	43	ルゴルの村	旋風魔人(落)	攻撃時に一定の確率で盲目の効果を与える
	キラーボウ	5000	49	ケルブの村	ハイドラ(盗)	クリティカルヒットが出やすいのが特徴
	エルフィンボウ	7500	56	ムーアの村	バーサーカー(盗)	エルフが愛用した弓を模して作られた弓矢
	疾風の弓矢	——	69	エクスデス城	プアゾンイーグル(盗)	攻撃時に一定の確率で「みだれうち」が発動
	エイビスキラー	——	91	フェニックスの塔	トートエイビス(盗)	エイビスという名のモンスターに対して有効
	与一の弓	——	101	封印城クーザー	なし	装備すると力と素早さが上昇する効果を持つ
	アルテミスの弓	——	111	イストリーの滝	ドラゴンエイビス(盗)	魔獣系の敵に強く、クリティカルヒット率UP
鞭	鞭	1100	26	カルナックの町	マギサ(落)	魔獣使いが扱う基本的な武器
	電撃鞭	——	42	ジャコールの洞窟	フレアー(盗)	攻撃力は低いが、たまに雷を呼んで敵を攻撃
	チェンウィップ	3300	52	ルゴルの村	なし	攻撃した相手に高い確率でマヒの効果を与える
	ビーストキラー	——	72	孤島の神殿	モータードライブ(盗)	魔獣系の敵に与えるダメージが通常の2倍
	ファイアビュート	——	82	封印城クーザー	なし	攻撃時に一定の確率で「ファイガ」が発動
	竜の髭	——	92	なし	スティングレイ(落)	鞭の中で最強。ドラゴン系の敵に対して有効
竪琴	銀の竪琴	800	15	クレセントの町	なし	吟遊詩人が扱う基本的な武器の1つ
	夢の竪琴	1600	25	ルゴルの村	トラベラー(盗)	催眠効果を持ち、標的を一定の確率で眠らせる
	ラミアの竪琴	——	35	バル城	なし	相手を魅了し、混乱させる効果を持つ
	アポロンのハープ	——	45	封印城クーザー	なし	ドラゴン系の敵に真の効果を発揮する
鐘	ギヤマンの鐘	500	24	タイクーン城	なし	風水士専用。少々攻撃力が高く、中盤で役立つ
	大地のベル	——	35	封印城クーザー	なし	攻撃時に一定の確率で「アースクエイク」が発動
	ルーンのベル	——	45	なし	バルダンデルス(盗)	MPを消費してクリティカルヒットを出せる
特殊	円月輪	1100	35	火力船機関室	ベルフェゴール(盗)	ダメージを与えると手元に戻ってくる円盤状の刃
	ライジングサン	——	71	孤島の神殿	ベルフェゴール(盗)	円月輪の強化版。盗賊などのジョブが装備可能



まんが／徳島県 大和飛鳥さん

みつめてナイト

●発売日／98年3月19日●価格／¥6,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／純愛SLG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

©1998 KONAMI ©1997 RED.

ゲームを楽しくする小ネタとエンディング攻略集

快適な操作性とレスポンス、緻密な人間関係がおもしろいコナミの純愛SLG『みつめてナイト』。今回は総まとめということで、本誌では紹介しきれなかった全16キャラクターのハッピーエンドへのワンポイント攻略や、未掲載イベントをフォローしていくことにしよう。また、覚えておくと便利な、強制イベントのスケジュールも一覧にしておいたので、プレイのときには役立ててほしい。

◉うれしハズかし"のぞき"イベント

夏休みのアルバイト、「監視員」の実行中に起こるイベント。「あの子、マブいじゃん！」の声に反応して、そちらの方向を見れば女の子たちの水着姿を見ることができるのだ。このときに現れるのは、知り合いになっている女の子の中からランダムで選ばれる。ただし、ライズ、プリシラ、クレア、セーラ、ネメシス、ノエルの6人ではイベントが起こらない。

▲のぞいてしまうと、「のぞき屋」の称号で呼ばれるようになってしまうぞ(笑)。

◉3人のサブキャラとのデートイベント

16人のヒロインたち以外にも、このゲームでは「教会のシスター・ルーナ」、「プリシラ付きのメイド・プリム」、「出入国管理局のミュー」の3人の女の子とデートをするイベントがあるのだ。ただ、発生するのは以下で紹介する1回のみなので注意しよう。

ルーナ

●発生条件……D27/4/1～D28/1/7の間、信仰が50以上になっているときデートすると必ず発生。3人の中で、最も簡単。

プリム

●発生条件……D27/10/6～D28/8/7の間、魅力が50以上で、プリシラとすでに出会っている場合に、デートをするとランダムで発生。

ミュー

●発生条件……D27/10/6～D28/8/7の間、魅力が50以上で、クレアとすでに出会っている場合に、デートをするとランダムで発生。

年間スケジュール

ここでは、ゲーム中に起こる強制イベント（国の行事や戦争など避けられないもの）を紹介しよう。たとえば、戦争前には休んでHPを回復するなど、スケジュールを立てるときの参考にしてほしい。限られた期間を、なるべく効率よく使うのがクリアへの秘訣だ。

強制イベント

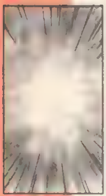
2／14	バレンタインデー
3／14	ホワイトデー
5／1	五月祭
5／31	スポーツの祭典
6／22	夏至祭
9／29	収穫祭
12／24	クリスマス
12／31	シルベスター（大晦日）

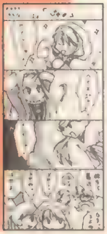
戦争イベント

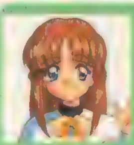
1	【イリハ会戦】 D26/7/16～21、ダナンを奪回する戦い。vsネクセラリア戦
2	【ダナン攻防戦】 D27/5/6～11、ダナン残留部隊との戦闘。vsポランキオ戦
3	【テラ河の戦い】 D27/12/2～7、国境の河を挟んで持久戦。vsコーキルネイファ戦
4	【パーシルの戦い】 D28/9/22～27、首都城塞近くの平原で戦闘。vsミーヒルビス戦
5	【首都城塞戦】 D29/3/2～7 首都内部での最後の戦い。vsヴォルフガリオ戦

全16キャラエンディングへのワンポイントアドバイス

これから攻略の本編に入るが、最初に注意点を1つ。各キャラ攻略のところでは、いくつかのイベントを紹介しているが、女の子の中にはハッピーエンドを迎えるために特定のイベントクリアが必須の場合もある。以下のページでは、それらの必須イベントを❗（見出しの前の文字）マークを付けて紹介しているぞ。見出しの前の文字が●の場合は、クリアには必要のないけど編集部オススメのイベントなので、勘違いしなように。







ソフィア

内気な彼女の手を引いていってあげよう

このゲームのヒロインともいえる存在のソフィアは、ゲーム開始直後に出会えるうえに最初からプレイヤーに対する好感度がかなり高い。必須イベントは多いものの、彼女とキチンとデートを繰り返しつつさらに好感度を上げていけば、どれも自然に発生するはずだ。あとは、各イベントの項目をよく読んで、1つずつ確実にクリアしていこう。ストーリー後半の盛り上がりは、必見モノだぞ。

❗オーディション

オーディションを見に来てほしいと誘われる、14→22日と連鎖するイベント。

▶14日のオーディションでは、「そんな事を～」の選択肢を選ぼう。

❗爆弾テロ、入院

オーディションのイベントをクリアしていると、爆 現場でソフィアが入院したことを聞いたら病院に向かい、その後2／1→8→15→22と、毎週"約束"してお見舞いに行くようにしよう。最終日となる22日は、海辺へと誘いだせばOK。ただし、この時点でアンと知り合っていないとイベントが発生しないので注意すること。なお、海辺でのイベントでは「ソフィアは恋人だ」と答えよう。

❗ジョアンとの決闘

記2つのイベントをクリアしていると発生する。この日、ジョアンから呼び出されて一騎討ちをすることになる。ここまで順調にレベルアップしているなら、ジョアン自体は決して怖くはない。ただ、タイミング的に戦争の直後なので、HP回復をする暇がないという落とし穴もあるので注意。ここで、ジョアンに負けてしまうと、今までの苦労が水の泡になる。気を引き締めて、迎え討つようにしよう。

まんが／岡山県 綾千さん

●キャラごとの囲みで、「必要パラメータ」が載っていないキャラはエンディングに必要なパラメータがないということです。

ハンナ

こまめにデートに誘っていればOK

ボーイッシュな魅力のハンナ。彼女とグッドエンドを迎えるには、右に書いたパラメータの条件を満たしながら好感度が♥4つ以上あればOKという攻略が非常に楽なキャラの1人。初心者には最適なので、まずは彼女を狙ってみるのがいいかも。

必要パラメータ

学問	20	礼法	20	魅力	20	信仰	20
剣術	50	馬術	50	評判	25	信頼度	50

ハンナの入院

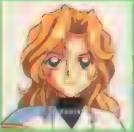
この日に起きる猛獣が脱走するイベントで、一騎討ち（動物と）に負けるか逃げるかすると、ハンナがケガをしてしまうことに。次の週（9日）に、入院先の病院へお見舞いにいくこともできるのだが、看護婦（テディー）に駄目だと言われてしまう。“裏から回り込む”を選べば、ハンナの病室へとたどり着けるのだが、好感度が低いと窓から侵入するときに嫌がられてしまう。そこで無理矢理部屋に入り込むと、彼女には嫌われてしまうぞ。なにごともなく部屋に入れたら、「当たり前だ」と言ってあげよう。

ハンナVSリンダ

この日のスポーツの祭典には、1人で来るようにしよう。ライバル同士の2人の勝負が見られるイベント。ハンナに初勝利を味あわせたい場合は、なぜかリンダを応援すればいいのだが、そうするとリンダを応援したことでハンナはいい顔しない……究極の2択だ。ちなみに、リンダと祭典に来た場合もイベントは発生するが、そのときリンダを応援すると本当に優勝してしまうぞ。

▶ここはやはり、ハンナに勝たせてあげたいところなのだが……。

レズリー



ロリィの好感度にも注意が必要

レズリーもまた、必要パラメータを満たしていればOK、というタイプのキャラ。最初はとっつきにくい印象があるが、断られてもめげずに誘い続ければ大丈夫。ただし、最終的にロリィよりも好感度を高くしないと、ハッピーエンドは迎えられないぞ。

必要パラメータ

学問	20	礼法	20	魅力	20	信仰	20
剣術	20	馬術	20	評判	25	信頼度	50

レズリーのアルバイト

毎年、夏休みに実行できるアルバイトの1つである「喫茶店」。レズリーと知り合ったあと、ここでアルバ

レズリーのイメージにはちょっと合わない、カワイイ制服姿を見ることができるぞ。以後、バイト時はレズリーのチビキャラが画面上で応援してくれる。

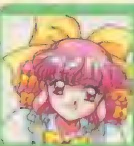
◀もっとも、一緒に仲良く仕事……という雰囲気ではない。

海が苦手？

海へ入るのを嫌がるレズリーを、海の中へ呼ぶ口実を「真剣に助けを求める」にすると彼女は海の中へ……。だが、レズリーは足をつってしまい、逆に主人公が助けるハメになる。レズリーの好感度で若干内容が変化するが、これ以降レズリーは海でのデートに応じてくれなくなるぞ。この機会に、彼女の水着姿をしっかりと目に焼き付けておこう。

▲レズリーの好感度を上げてから、発生させたほうが吉か？

ロリィ



子ども扱いすると怒ってしまうぞ

ロリィもハッピーエンドに、特定のイベントが必要ない楽なキャラ。外見も行動も（そして実年齢も）、まだまだ子どものロリィだが、デート時にあまりに子ども扱いするのは厳禁！　甘やかさない程度に、一人前の女性として付き合ってあげよう。

必要パラメータ

学問	20	礼法	20	魅力	20	信仰	20
剣術	20	馬術	20	評判	50	信頼度	50

ネコを拾うロリィ

学校の前で3匹の猫を拾い、それを主人公に見せてくれるイベントだ。育ててあげよう、というロリィの母性意識は立派だが、彼女の普段の行動を見ていると不安が残るところ……。さて、小猫たちの運命やいかに（笑）？

▶ブー、フー、ウーと名づけられた3匹の小猫。

ロリィ誘拐される

▲このCGを見たければ、「野生の～」を選ぶように！

デートの待ち合わせ時のイベントで、街でロリィが誘拐されたとの情報を聞くことに。彼女の居場所を知るには「野生の勘に頼る」のが1番。もし、信仰の数値がレベルよりも上だった場合、「聞き込み」でも見つけることができるぞ。なお、ここでロリィを助けようとせず「誘拐犯の好きにさせておく」を選ぶと、以降ロリィは登場しなくなるので注意。

まんが／群馬県　のみねこさん

リンダ

リンダのわがままを理解してあげるように！

高飛車なリンダだが、その態度もすべて実力に裏付けられたモノ。彼女に好かれるには、リンダの言葉の1つ1つに真剣に応えていくこと（もっとも誉めるにこしたことはないが）だ。適当に相づちを打っているだけでは、呆れられてしまうぞ。

必要パラメータ

学問	20	礼法	20	魅力	20	信仰	20
剣術	20	馬術	20	評判	25	信頼度	50

！ 爆弾テロ

D25/1/25に発生する爆弾テロ事件。イベント自体は、前記のソフィアのモノと同じモノ。ソフィア（♥3つ以上）かライズ（♥4つ以上）、どちらかのクリアルート（それぞれの項目を参照）をたどっていれば、イベントに関わることができる。ただし、ライズの方でイベント発生した場合は、爆弾テロを未然に防いでしまうと×。また、その場合メネシスの好感度が♥4つ以上だと、メネシスが勝手に事件を解決してしまうので注意すること。リンダとのハッピーエンドを迎えたいのなら、涙を飲んで爆弾テロを成功させるようにしよう。

！ ザクロイド家の破産

朝の登校時にめずらしく歩いているリンダに声をかけると、ザクロイド家が破産寸前だということを教えられる。いつもは、気丈に振る舞っていたリンダだが、さすがにこのときばかりは深く落ち込んでいる様子。彼女とのハッピーエンドを目指すなら、こんなリンダに「頼ってくれ」と、男らしい言葉を言ってあげよう。その想いは通じるはずだ。

▶〝いつもの恨み〟と罵声を浴びせても、彼女は文句は言わないが……。

ライズ

八騎将すべてに勝つことがライズ攻略のポイント

無表情でつかみどころのないライズだが、実はその身に重大な秘密を隠している。こんな彼女とハッピーエンドを迎えるのは少々困難。最低条件として、八騎将すべてに勝利しなくてはならないのだ。恋愛度だけでなく、剣の腕もしっかり磨こう。

必要パラメータ

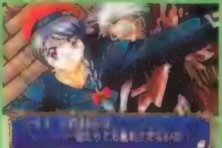
学問	20	礼法	20	魅力	20	信仰	20
剣術	50	馬術	50	評判	50	信頼度	50

！ ゼールビスとの戦い

八騎将の内、5人とは戦争で戦う（最初のページのスケジュール参照）ことができるが、残りの3人はちょっと特殊な形になる。ライナーノールはネクセラリア・ボランキオと順当に倒していけば、D27/6/2に彼女からの果たし状が届くはずだ。彼女を退けたら、続いてコーキルネィファ→ミーヒルビスと倒そう。その時点でライズの好感度が♥4つ以上あれば、D29/1/25のテロ事件の予告状が届くはず。爆弾処理のときは、シアター・国立公園・教会の順に調べればテロは阻止できる。そのあと、ゼールビスとの一騎討ちが待っているぞ。

！ ヴォルフガリオ侵入

通常では、3／2に王都での戦争があり、そのあとにヴォルフガリオとの一騎討ちという形になるが、このイベントでは前日にヴォルフガリオとの一騎討ちだけが行われることになる。この戦闘に勝利すれば、1週間後の3／8に最後の八騎将・隠密のサリシュアンとの一騎討ちが待っているぞ。



▶このイベントで、ライズの正体が明らかになる。彼女はいったい!?

キャロル

明るいノリにどこまでもついていければOK！

楽しければ、なんでもOK！　というキャロル。デートのときも、ほかのキャラでは、「え？　こんなん大丈夫なの？」という、勢いに任せた選択を選んでも喜んでしまう。とにかく基本は〝ノリ〟……どうやったら楽しく過ごせるかを第一に考えよう。

必要パラメータ

学問	20	礼法	20	魅力	50	信仰	20
剣術	20	馬術	20	評判	25	信頼度	50

● ズィーガー砲群でデート

普通のデートとは違い、特別なCGが表示されるデートイベントだ。普段はふざけっぱなしの軽いキャロルだが、その奥にある女の子らしい一面を垣間見れる貴重なイベントだ。もっとも、ノリはそのままだが……。

◀実は、この明るさもポーズだったり……しないか(笑)。

！ キャロルの転職

キャロルからの招待状を受けてレストランに行ってみれば……そこは、キャロルがドルファン城のメイドへ転職したことを記念するパーティ会場だった。とはいっても、お客はキャロルと主人公の2人だけなのだが……(笑)。この日以降（イベントの有無に関係なく）、キャロルとはレストランでは会えなくなる。彼女との関係を継続するためにも、なるべく早い時期に好感度を高めておこう。

▲2人きりのパーティってのも悪くないかもしれないね。

まんが／熊本県　餡子さん

クレア

年上であることを意識させすぎないように

最愛の人を失って、ふたたび恋をすることを恐れているクレア。最初は、友人同士の付き合いでも時間をかけていけば、きっと心を開いてくれるはず。ただし、ほかの誰よりも好感度を高くしないと、最終的に彼女は身を引いてしまうので注意すること。

必要パラメータ

学問	20	礼法	20	魅力	20	信仰	―
剣術	―	馬術	―	評判	―	信頼度	50

秋の並木道

静かな場所を好むクレアのお気に入りの場所の1つだが、ランダムで彼女が木枯らしに吹かれるCGが表示される場合がある。寂しげな表情と情景が、実にマッチした"絵になる1枚"なのだ。

▶ここでは、素直に「きれいだ」と感想をのべてあげよう。

メッセニのプロポーズ

▲自分の歳も考えず、なかなか勇気ある行動のメッセニ中佐。

この日にクレアと会えば(デートでも可)、プロポーズされたことを聞かされる。ここで「絶対反対」と言えば、プロポーズの相手であるメッセニ中佐が現れて彼女に返事を迫るのだ。クレアとのハッピーエンドを迎えたいなら、このとき「手を引け中佐」と言ってやろう。かなり気まずい雰囲気が流れるが、結果としてクレアは喜んでくれる。彼女は、やっと過去の呪縛から解放されたのだ。

スー

わがままなところもスーの魅力の1つ!?

普通に接してても、プレイヤーをなじる回数は1番多いんじゃないかと思われるスー。理想が高く、年下（という設定）であるプレイヤーをなかなか恋の対象に見てくれない。だが、そんな彼女を振り向かせたいのなら、地道な努力を続けることだ。

必要パラメータ

学問	50	礼法	50	魅力	50	信仰	50
剣術	20	馬術	20	評判	50	信頼度	50

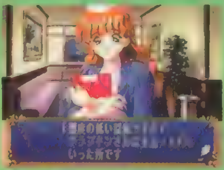
スーの花嫁姿

五月祭にスーと一緒に行くと、花嫁コンテストに応募して、なんと優勝してしまうというイベントだ。嬉しさのあまり、花嫁衣装を着たままプレイヤーの前に現れるが、そのあと1人でどこかへ行ってしまうのだ。ちなみに、このときは通常の花嫁コンテストは行われないぞ。

◀念願の花嫁衣装、っていうのはわかるけどねぇ……。

スー、ケガをする

神殿跡でイキナリ落石が起こり、プレイヤーをかばったスーがケガをしてしまうのだ。ここは、「病院に連れて行く」のがベスト。病院では看護婦（テディー）に血液型を聞かれるが、マジメに答えること。このときにA型なら輸血を頼まれる。拒否もできるが、そうすると以降スーが登場しなくなってしまうので、注意すること。



▲うまくイベントをクリアすれば、1カ月後に退院してくる。

テディー

1にも2にもマジメに接してあげるようにしよう

看護婦という職業柄か、テディーはマジメで潔癖症。彼女だけを見つめていれば、テディーはそれに応えてくれるが、逆に浮気者はすぐに見切られてしまうかも!? テディーの優しさに甘えるだけではなく、ときには彼女の身体も気づかってあげよう。

必要パラメータ

学問	20	礼法	20	魅力	20	信仰	20
剣術	20	馬術	20	評判	25	信頼度	50

薬局のアルバイト

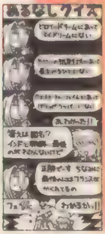
テディーが薬局へ、インシュリンという薬を探しに来るのだが、なかなか見つからない。ここは、一緒に探してあげることにしよう。実はテディーの病院は、この薬局から薬を仕入れていた!?

▶仕事熱心なテディー。やっぱり、手伝ってあげなきゃね。

テディーの発作

▲テディーは、自分の身体の病気について語ってくれるのだよ。

デートの待ち合わせのときに、テディーは気分が悪くなってしまう。このときにベストな選択は、「まずベンチに寝かし」て、「良くなるまで付き合う」こと。残念ながら、この日はデートはできなくなってしまうが、彼女もなんとか持ち直したようだ。最後に、テディーの住む寮まで送ってあげれば、さらに好感度はアップするぞ。



まんが／三重県 田中将司さん

荒い言葉の裏側の優しい心を見つけ出そう

ジーン

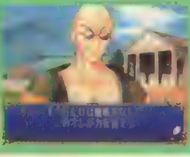
ボーイッシュというよりも、ほとんど男のように振る舞うジーン。実は女だから、と特別視されるのが嫌いらしい。ならば、こちらも1人の人間として対等に付き合うことを心がけよう。だた、生来の荒々しさもあるので、トラブルには事欠かないか!?

必要パラメータ

学問	20	礼法	20	魅力	20	信仰	—
剣術	50	馬術	60	評判	25	信頼度	50

猫探し

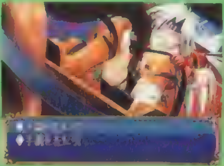
ときに発生。例の猫が迷子になった、と泣きついてくるロリィの頼みを受けて、猫探しをするイベント。ここでジーンに相談すると、あっさりと見つけてくれるのだ。



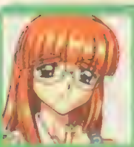
◀今回ばかりは、コイツも悪役ではないらしい（笑）。

暴走馬車を止めろ！

故障した馬車の修理を手伝っていると、急に馬車が暴走！　慌てたジーンは、プレイヤーに手綱を渡すが…というイベント。馬術の数値が自分のレベルよりも高い場合（低いと自動的に失敗）、どちらに手綱を引くべきか、3回選択をしなくてはならない。正解は右→右→左なのだが、実は失敗するとCGが1枚表示される。



▲でも、やっぱり格好イイとこ見せたいのは男の性。



薄幸のお嬢様に生きる勇気を与えるのだ

セーラ

会えるのは毎週の家庭教師の時間だけと、セーラとの恋愛はかなり特殊な状況。1度でも家庭教師を休むとクビになってしまう、というのもキツイが、逆にいえば毎週セーラとキチンと会っていれば、彼女の攻略は90%終わったも同然なのだ。

必要パラメータ

学問	20	礼法	20	魅力	20	信仰	—
剣術	—	馬術	—	評判	—	信頼度	50

セーラの自殺を止めろ！

家庭教師に行くと発生する。かわいがっていたインコが死んでしまい、悲しみとショックのあまりセーラも後追い自殺をしようとバルコニーへ。当然止めなくてはならないが、このときに「落ち着いて話しあおう」と悠長なことをいっているとセーラは本当に落ちてしまう……。もちろん死をあおるような言葉も×。

▶以降、セーラに会えるか否かの重要なイベントなのだ。

クラシスの花

この日の家庭教師で、セーラの病気を治すことのできるクラシスの花の話題が出る。彼女に花について聞かれたら、「見つけてみせる」→「心当たりがある」と答えよう。すると、花はドルファン城にあることが判明するので、プリシラかキャロルの力を借りて（どちらかと知り合っている必要あり、特にキャロルは城のメイドになっていること）城に侵入。花入手後は、メネシスに薬を作ってもらおう。

▲城のパートナーがキャロルの場合は、信用しすぎないこと。

王女に見合うような立派な騎士を目指そう！

プリシラ

プリシラは、ドルファン王国の王女さま。さすがに条件もキビしく、難易度は全キャラ中トップといってもいいだろう。聖騎士になること（レベル60以上）も必須条件の1つ……キビしい。とにかくパラメータアップに務めよう。

必要パラメータ

学問	50	礼法	50	魅力	50	信仰	50
剣術	50	馬術	50	評判	100	信頼度	50

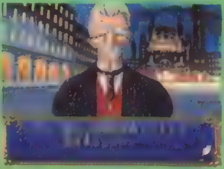
プリシラとの出会い

自宅で待機していると、お城から非常召集がかかる。途中で謎の少女から声がかかるので、非常召集を無視して、最後まで付き合おう。すると来週も会おうといわれるので、翌週（19日）は約束を守ること。そして、誰も来なくても“必ず”最後まで待ち続けよう。

◀このイベントをこなせば、10/26に誕生会の誘いが来る。

誘拐事件発生！

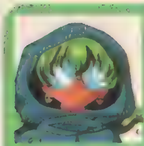
プリシラに誘われ、彼女の部屋でお茶会の途中、謎のピエロがプリシラを誘拐。まずは「相手のいうことを聞く」を選んで、出方をうかがってから「プリシラのあとを追う」こと。外では、セーラの執事グスタフがいるので、「喜んで協力する」を選び、プリシラを助けに向かおう。イベントの最後には犯人との一騎討ちもあるので、必ず勝利するように。負けるとすべてが、水の泡になってしまう。



▲なぜグスタフが知っているのか、疑問が残るところだが……。

まんが／三重県　阿る一さん

メネシス



自分も化学が好きなことをアピールしていこう

必要パラメータ							
学問	60	礼法	20	魅力	20	信仰	20
剣術	20	馬術	20	評判	25	信頼度	50

かなり変わった容貌と性格をしているメネシス。デートできるのも、ラボと森林地区だけのみだし、どう考えても恋愛しているとは思えない。ここは開き直って、彼女の実験台になるくらいのつもりで付き合っていこう。そうすれば、メネシスも……。

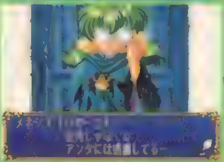
クリスマス

メネシスから招待状をもらってラボに行くと、"メリークリスマス"の挨拶のあとに彼女は3色のピュエリ（お酒）を勧めてくれる。実は、どれを選んでも結果は同じ、参照されるのはメネシスの好感度のみだ。ある程度、好感度が高いとCGが1枚表示されるぞ。結局、実験だったのね……。

▶サンタの衣装は、意外にメネシスに似合っている？

爆弾テロを止めろ

テロの密告状を受け、阻止に向かおうとするプレイヤーの前にメネシスが登場。ライズのときと同様に、シアター→国立公園→教会の順に爆弾処理をすればOKだ。もちろん、このあとに続くテロ犯人との一騎討ちには必ず勝利するように。うまく行けば、1週間後の2／2に、メネシスが礼を言い（失敗すれば文句を言い）に来るぞ。



▲メネシスと犯人の間には、なにかしらの因縁があるらしい。

アン

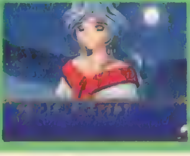
純粋なアンの想いをまっすぐに受け止めよう

アンは登場は遅いものの、最初から主人公にベタ惚れ状態で、数回デートをしただけであっという間に好感度はMAXになるだろう。参照するパラメータはないし、ほとんどの場所でのデートに応じてくれるし、怒ることは絶対にないし……という理想的なキャラ。

アンとの出会い

この日、プレイヤーはリンダに誘われて船上パーティに出席するのだが、その席でリンダからの踊りの誘いを断り、船内を散歩しよう。すると揺れる船から海へと投げ出され、そこをアンに助けてもらうことになるのだ。

この運命的な出会いをキミはどう受け止める？



◀この日にアンと出会っていないと、攻略は不可能。

クリスマスイベント

毎年ドルファン城で行われる、クリスマスパーティ。その会場でアンと出会うためには、アンの好感度が、ほかのキャラよりも高くなくてはならないぞ。このときアンは、もう少しプレイヤーと一緒にいたいというので、快く望みをかなえてあげよう。すると、通りすがりのサンタが主人公たちにぶつかり、そのお詫びにとネックレスをくれる。もちろん、これはアンにプレゼントしてあげること。しんしんと降る雪の中、アンは意味深なセリフをもらすが、プレイヤーには今はなんのことかわからない。ここまでくれば、アンとのハッピーエンドはもう目前。あとはデートを繰り返し、彼女の心が離れていかないように努力しよう。感動的なラストが待っているぞ。

◀彼女のこの寂しげな表情の裏には、なにが隠されているのか？

ノエル

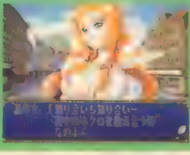
色彩豊麗のお姉さまの正体に迫れ!?

必要パラメータ							
学問	20	礼法	20	魅力	20	信仰	20
剣術	20	馬術	20	評判	50	信頼度	50

アンよりもさらに登場が遅く、ノエルと実質過ごせるのは半年もない。彼女もプレイヤーに対して好感度の高い状態から始まるので、ほかのキャラに遅れをとるということはないぞ。ベタベタするのが好きなので、デートでは思いっきりイチャつくといい。

ノエルとの出会い

つ以上のときに発生する。テディーとのデート中に、突然乱入する謎の女性、ノエル。プレイヤーが自分の恋人であるかのように振る舞う彼女だが、そのノエルの言葉を認めれば知り合いになれるぞ。ただし、その時点でテディーとの縁は切れてしまうので、究極の2択なのだ。



▶どっちの子を取るかは、キミの好みしだいだぞ。

ノエルとの別れ

ノエルから手紙をもらい、トレンツの泉へ向かうと、旅に出るためもう会えなくなる、と聞かされる。ここで約束を交わすと、3／15にもう一度手紙が来るので、殊勲式には行かずにノエルとの約束の場所へ向かおう。ここで、謎に包まれていたノエルの正体がすべてわかるはず。中世ヨーロッパ風のリアルな『みつめて〜』の世界観の中で、このノエルと前述のアンはかなり特殊な存在のようだ。

▲このイベントを見れば、ノエルとのエンディングは目前。

まんが／北海道　知苦労度さん

ゼルドナーシルトspecial

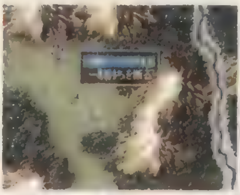
●発売日／98年3月19日●価格¥6,800
●メーカー／光栄
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

©1998 KOEI CO.,LTD.

部隊編成と戦術が平和な世界を創る！

世界の平和を取り戻すために戦う主人公・アインの苦闘を描く、この『ゼルドナーシルト』は、大きく分けて、戦闘の準備として仲間を集め、武器を揃えるAVGパートと、部隊同士の戦闘をするSLGパートの2つからなる。

AVGパートは、イベントとアイテムの2つに気をつければそう問題はないハズ。ここでは、ゲームクリアのポイントとなる、SLGパートの攻略のポイントを解説する。そのポイントというのは下の3つだが、最後に最強の敵・スマイリーについてひとこと。スマイリーが使うインフェルノを2発喰らうと、無傷の中隊も小隊長以外は壊滅するのだ。これを避けるためには、アインの部隊以外で総攻撃をかけて、そのターン中に必ず倒すことだ。



◀アインの部隊で攻撃して、一騎討ちを挑む作戦もある。

部隊編成

◉魔法を使えるキャラを各中隊に配備せよ！

▲アインの中隊には、最強の味方・スパルタスを配置するのがいい。強力な攻撃魔法が使えるのが強み。

▼混戦時に援護射撃ができるのが、弓兵の最大の長所。各中隊に1小隊は配備したい。

戦闘の基本単位は中隊だが、各中隊長は決定しているために、部隊を強くするためには、残りの2小隊の編成がカギとなる。ここで、ポイントとなるのが魔法、特に回復魔法と攻撃魔法を使えるキャラ。各中隊に、回復魔法を使えるキャラと、攻撃魔法を使えるキャラを1人ずつ（両方使えるキャラでも、MPの関係で1人と数えること）配備することが編成の第1歩。ただし、序盤には、魔法を使えるキャラは少ないので、主力となるアインの中隊と、アナスタシアの中隊に優先的に配備するようにしよう。そのほかのポイントは、各小隊の種別。中隊の構成では、騎兵×1、歩兵×1、弓兵×1の編成がベストの編成といえる。あと、中隊の隊列も前列から騎兵→歩兵→弓兵の順に並べること（弓兵を突破されないように）を忘れずに。

中隊同士の戦いのときにまずやることは、攻撃魔法による攻撃。それも、ヒートバーンや、ハリケーン、サンダーボルトといった、かなり広い範囲を攻撃できる魔法を使うことだ。このクラスの魔法を2発放てば、敵中隊は大ダメージを受けて崩壊寸前になるハズ。そこで、騎兵と歩兵が前進して、肉薄攻撃をし、弓兵はコマンドゲージが溜まりしだい中隊長のいる小隊を遠隔攻撃して、中隊長を倒す。これが基本的な戦術となる。ここで、ポイントとなるのは中隊長を狙うこと。中隊長さえ倒してしまえば、残りの小隊が無傷でも戦闘に勝利したことになるからだ。このためにも、魔法攻撃でダメージを受けた中隊長指揮の小隊を遠隔攻撃で倒す弓兵の持つ価値は大きい。ただし、弓兵の射程は、近すぎてもダメなので、全軍前進はしないように。

部隊戦闘

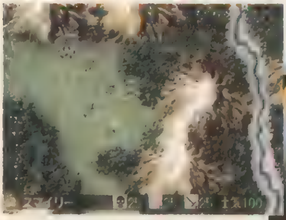
◉魔法攻撃で先制し、弓兵でトドメを刺すのが良策

▼回復魔法はなるべくギリギリまで我慢して使うこと。具体的には、味方のHPが赤になって使うように。

▲騎兵・歩兵・槍兵・騎兵という、部隊同士の相性もかなり重要。敵の隊列に合わせた変更をすること。

一騎討ち

◉強敵相手には便利だが、ランダムの要素も……

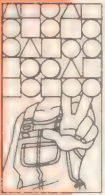


▲コルテス、スマイリーと戦闘するときは必ず事前にセーブしよう。戦闘後に一騎討ちの誘いがある

▼自分から必殺技を使うのはいい選択ではない。自ターンでは通常の攻撃を選ぼう

一種のイベントとして発生する一騎討ち。一騎討ちで勝てば、敵の中隊が無傷でも全滅（退却）してしまうというようにメリットも大きいが、ランダムの要素が大きいために、必ず勝つとはいえないのが大きなウイークポイント。このために、一騎討ちになりそうな相手と戦闘するときには、必ずセーブしておくこと。これが最大の作戦といえる。

では、実際の一騎討ちのときの戦術だが、こちらのターンでは、攻撃を選択し、相手のターンのときは、相手の気合が溜まるまでは回避を選ぶのが基本。ただし、相手の気合が必殺技を使えるまで溜まったら、必ず防御すること。必殺技で受けるダメージは相当に大きいために、一発喰らうと瀕死の状態になることは間違いないからだ。あと、装備は最高のものを整えることは基本中の基本だ。



まんが／埼玉県　大類敦士さん

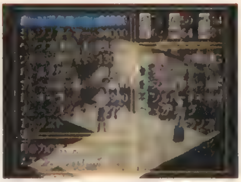
※表内の備考部の解説：褒…貢献している国から褒美としてもらえるアイテム、強…その種類のアイテムで最強かつ、掘り出し物としてショップに並ぶアイテム、掘…掘り出し物としてショップに並ぶアイテムをそれぞれ表す。※1…レス、ホム、ホー　※2…フラ、フェ、マル　※3…トル、オル、オト、オリ　※4…トル、オル、オト、オリ以外の都市　※5…トル、ギー、オル、トリ、オト、ラン、オリ　また、国・都市の略は以下の通り。神聖…神聖ラ

アイテム

最強の防具と、最強の武器なくしては、スマイリー打倒は困難！

貧弱な装備ではまったく歯が立たない相手にも、優秀な装備を身にまとって戦えば簡単に勝てるということはままあること。ここでは、ゲーム中に存在するアイテムのすべてをデータとともに紹介する。このデータを見れば、どのアイテムを装備すれば有利になるのかは一目瞭然。ここでポイントとなるのは必殺技と武器の関係。つまり、自分が装備している武器の種別の必殺技を知らないと、一騎討ち時などに、不利になることは間違いない。あとは、最強の防具・ドラゴンメイルを手に入れること（次ページのイベント参照）を忘れないように。さらに、アクセサリーを、自キャラの能力に合わせて選べば（マッハリング、ゴッドリング、妖精の守りなどがオススメ）、戦闘の準備は完了だ。

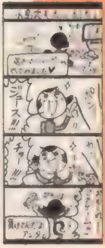
【表のデータの見方】ＡＴ……攻撃力、ＤＦ……防御力、ＡＧ……機敏さ、ＭＲ……魔法耐久力、ＭＶ……機動力、ＣＰ……統率力



▲金に糸目をつけず、優秀なアイテムを買うことが戦闘での勝利の秘訣だ。

アイテム名	種別	能力	追加能力	価格	備考
ショートソード	片手剣	AT＋2	なし	50	―
スパタ	片手剣	AT＋3	なし	120	―
レイピア	片手剣	AT＋5	なし	250	―
ファルシオン	片手剣	AT＋8	なし	900	―
フィランギ	片手剣	AT＋10	なし	2400	―
ブレイブソード	片手剣	AT＋11	CP＋7	6000	―
シルバーソード	片手剣	AT＋12	なし	4000	―
ムラサメ	片手剣	AT＋14	AG＋8	19000	―
デーモンキラー	片手剣	AT＋17	MR＋6	25000	褒（グ王）
バルムンク	片手剣	AT＋19	MR＋8	39000	掘（アン、バス）
エクスカリバー	片手剣	AT＋21	CP＋8	62000	強（バイ）
ショートスピア	槍	AT＋3	なし	80	―
ランス	槍	AT＋5	なし	200	―
ボアスピア	槍	AT＋8	なし	800	―
ウィングドスピア	槍	AT＋13	なし	2500	―
グレイヴ	槍	AT＋17	なし	4000	―
スコーピオン	槍	AT＋21	なし	7000	―
コルセルカ	槍	AT＋25	AG＋7	12000	―
ロイヤルランス	槍	AT＋29	MV＋1	19000	褒（フ王）
パルチザン	槍	AT＋32	CP＋4	40000	掘（※1）
グングニル	槍	AT＋35	AG＋10	52000	強（ロー）
フランキスカ	片手斧	AT＋3	なし	120	―
ポールアクス	片手斧	AT＋7	なし	1200	―
タベルジン	片手斧	AT＋12	なし	3800	―
プラチナアクス	片手斧	AT＋17	MR＋7	22000	―
スプラッシャー	片手斧	AT＋20	CP＋7	45000	強（※2）
ロングソード	両手剣	AT＋3	なし	100	―
ブロードソード	両手剣	AT＋5	なし	700	―
クレイモアー	両手剣	AT＋8	なし	800	―
グレートソード	両手剣	AT＋12	なし	3400	―
ツヴァイハンダー	両手剣	AT＋16	なし	6200	―
バスタードソード	両手剣	AT＋21	なし	8000	―
テイブレード	両手剣	AT＋25	DF＋5	13200	―
テツザンケン	両手剣	AT＋28	AG＋7	22300	褒（神聖）
フランティング	両手剣	AT＋32	MV＋1	35500	掘（シャ、ロア）
デュランダル	両手剣	AT＋35	CP＋8	65000	強（プラ）
ローガズアクス	両手斧	AT＋6	なし	720	―
トマホーク	両手斧	AT＋12	なし	2900	―
バトルアクス	両手斧	AT＋22	なし	8700	―
ルーンアクス	両手斧	AT＋29	DF＋8	33000	褒（ザ公）
デスクラッシャー	両手斧	AT＋34	CP＋8	56000	強（※3）
パーティドレス	衣服	DF＋1	なし	2000	―
シルキードレス	衣服	DF＋1	なし	5000	―
レザーアーマー	半身鎧	DF＋2	なし	200	―
ブレスプレート	半身鎧	DF＋3	なし	620	―
スケールアーマー	半身鎧	DF＋5	なし	1000	―
チェーンメイル	全身鎧	DF＋7	なし	2000	―
プレートメイル	全身鎧	DF＋10	なし	5000	―
シルバーアーマー	全身鎧	DF＋12	なし	9600	―
ヘブンズプレート	半身鎧	DF＋14	MR＋8	15600	―
ミレジュアーマー	全身鎧	DF＋17	AG＋10	25000	褒（マ王）

アイテム名	種別	能力	追加能力	価格	備考
ホーリーアーマー	半身鎧	DF＋19	MR＋12	43000	掘（全市）
ドラゴンメイル	全身鎧	DF＋21	MR＋15	63000	―
ラウンドシールド	楯	DF＋1	なし	30	―
バックラー	楯	DF＋2	なし	80	―
カイトシールド	楯	DF＋3	なし	250	―
タワーシールド	楯	DF＋5	なし	600	―
スクトゥム	楯	DF＋7	なし	1500	―
プラチナシールド	楯	DF＋9	なし	4500	―
スパイクシールド	楯	DF＋11	AT＋5	8000	―
マジックシールド	楯	DF＋12	MR＋8	18000	褒（エ共）
アースシールド	楯	DF＋13	MV＋1	32000	掘（※4）
ソウルシールド	楯	DF＋15	MR＋10	58000	強（※5）
スピードリング	リング	AG＋5	なし	3000	―
パワーリング	リング	AT＋5	なし	3200	―
ペガサスリング	リング	AG＋7	なし	5800	―
メガリング	リング	AT＋7	なし	6100	―
マッハリング	リング	AG＋11	なし	13200	―
ゴッドリング	リング	AT＋10	なし	15000	―
天使の守り	お守り	DF＋5	なし	2800	―
大地の守り	お守り	MR＋7	なし	3400	―
精霊の守り	お守り	DF＋6	なし	7200	―
太陽の守り	お守り	MR＋10	なし	7800	―
妖精の守り	お守り	DF＋10	なし	13600	―
天空の守り	お守り	MR＋15	なし	15200	―
真珠の首飾り	首飾り	MV＋1	なし	2600	―
銀の首飾り	首飾り	CP＋5	なし	2400	―
黒真珠の首飾り	首飾り	MV＋2	なし	5900	―
金の首飾り	首飾り	CP＋7	なし	5700	―
魔石の首飾り	首飾り	MV＋3	なし	12000	―
聖母の首飾り	首飾り	CP＋10	なし	14500	―
アメジスト	宝石	なし	なし	1500	―
エメラルド	宝石	なし	なし	1700	―
サファイア	宝石	なし	なし	1800	―
ダイアモンド	宝石	なし	なし	5500	―
ルビー	宝石	なし	なし	1600	―
オルゴール	芸術品	なし	なし	1100	―
珊瑚の置物	芸術品	なし	なし	1350	―
聖母の油絵	芸術品	なし	なし	5100	―
女神の彫像	芸術品	なし	なし	1300	―
掛け軸	珍品	なし	なし	1400	―
香辛料	珍品	なし	なし	1250	―
象牙のイヤリング	珍品	なし	なし	1200	―
天使の扇子	珍品	なし	なし	1800	―
竜の角	珍品	なし	なし	1600	―
ロイヤルクラウン	珍品	なし	なし	5300	―
古代神話の本	本	なし	なし	1100	―
世界全土の地図	本	なし	なし	1500	―
世界の言語の本	本	なし	なし	1300	―
世界の料理の本	本	なし	なし	1200	―
戦術の本	本	なし	なし	9700	―



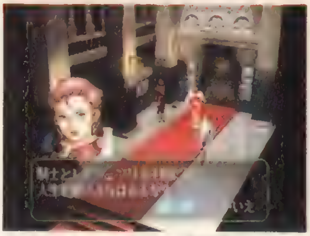
まんが／北海道　暮新さん

ーナ帝国、ザ公…ザクセン公国、グ王…グランクール王国、エ共…エスタニア共和国、マ王…マイラルド王国、フ王…フェンリル王国、トル…トルニオ、レス…レスノイ、ギー…ギーセン、バイ…バイデン、ブラ…ブラウエン、フラ…フライハイト、オル…オルビア、ホム…ホムトフ、トリ…トリール、アン…アンスバッハ、フェ…フェルデン、シャ…シャトルー、オト…オルトドクス、ロー…ローズフリート、ラン…ラングル、バス…バスチア、マル…マルサラ、ロア…ロアール、オリ…オリスタノ、ホー…ホーイック

イベント

仲間の勧誘や、秘技・防具の獲得など、イベントはできるだけこなそう！

仲間が増えたり、重要なアイテムが増えたりするイベント。このイベントを制するものが、『ゼルドナーシルト』を制するといっても過言ではない。このイベントの発生を左右するのが、内部パラメータとして存在する、以下の項目だ。その項目とは、武勲値、名声値、貢献値、カルマの4つ。武勲値とは、自分の傭兵団がどの程度の勝利を収めたかを表す数値で、名声値とはカルマに反しない褒められるべき行い・戦闘をどのくらい行ったかを表す数値、貢献値とは、自分の傭兵団がある国から依頼された仕事をどの程度こなしたかを表す数値、カルマとは右ページのカコミの中にもあるが、どのくらい反社会的な行為をしたかを表す数値だ。これらの数値がある一定以上になるとイベントが発生する場合が多い。下に紹介したイベントは、アインがまだ騎士に勧誘される前に発生する主なイベントを表したものだ。この20個のイベントをすべてこなしているようならば、傭兵団はほぼ無敵といえるハズ。中でも、"鍛冶屋アービン"と"スパルタスの加入"のイベントは必ず発生させておくこと。



▲下のイベント一覧の中の貢献国とは、貢献度の一番高い国、要するにその国の仕事を一番をこなした国を表す。

●海賊を説得
951年2月に自動発生。このときにルイーザの説得するかどうかの問いにどう答えるかがエンディングに影響。

●法王謁見資格
武勲値が一定値以上になると、イグナティウスが異民族撃退を頼みにくる。成功すると法王謁見資格が得られる。

●村人救出
武勲値が一定値以上で、ギルドにて発生。コルテスの村人虐殺を阻止するのが目的。

●賞金稼ぎ
貢献国のエリアが27以上、武勲値が一定値以上でギルドにて発生。スマイリー打倒にイザベラが勧誘にくる。

●師匠バトーダ
"村人救出"のイベント後、オリビアの民家にて発生。二刀流の奥義をバトーダから伝授される。

●鍛冶屋アービン
"村人救出"のイベント後、シャトルーの鍛冶屋にて発生。コルテスとの一騎討ちに勝つとドラゴンメイル入手。

●タイラーの家
エスタニアの支配下のバスチアの民家に行くと、革命を企てているタイラーのイベントが見られる。

●グーテンベルクの家
アントニオ加入後に、オリスタノの民家にて発生。グーテンベルクから能力アップの薬をもらえる。

●兵法学者
フェルデンの民家に行くと、兵法学者のアレッツオから戦術の書（CP+10）がもらえる。

●女剣士エレーナ
トリールの民家に行くと、エレーナから恋人の形見の剣を山賊から奪い返す依頼があり、クリアすると仲間に。

●賊に狙われる姉妹
ホムトフの民家に行くと、姉妹を山賊から救う依頼があり、クリアすると姉のマーガレットが仲間に。

●スパルタスの加入
闘技場で最初に優勝すると発生。主人公並みの能力を持つスパルタスは最強の味方といえる。

●けんか坊主
武勲値、名声値が一定値以上で、酒場の入り口で発生。ミュンツアーとの一騎討ちに勝つと、彼が仲間になる。

●カスティエールの加入
"（カスティエール登場の）山賊撃退"の仕事を終了させたときに、カスティエールが生きていたら仲間に。

●ロビンの加入
"（ロビン登場の）盗賊撃退"の仕事を終了させたときに、ロビンが生きていたら仲間に。

●お褒めイベント1
貢献している国への貢献度が一定値以上になると発生。その国最高の騎士からおほめの言葉がもらえる。

●お褒めイベント2
貢献している国への貢献度が一定以上になると発生。前出の騎士から、その国最高の武器をもらえる。

●騎士勧誘
貢献している国のエリアが30以上で、その国への貢献度が一定値以上のとき発生。その国の騎士へ勧誘される。

●仲間の忠告
主人公のカルマ（右ページ参照）が一定値以上になると発生。このまま行動を修正しないと、下のイベントが……。

●主人公の末路
主人公のカルマが一定値以上になると発生。ようするにバッドエンド……。

まんが／大阪府　いずみんさん

エンディング　分岐の条件をしっかり把握して、グッドエンディングを全部見よう。

S・RPGで一番気になるのがエンディング。「ゼルトナーシルト」も、プレイ中の選択によって、エンディングが分岐する。ここでその分岐について詳しく解説しよう。エンディングは大きく分けて、バッド、孤高の傭兵、ノーマル、グッドの4つ。詳しい条件は、それぞれの条件欄を見てもらうとして、孤高の傭兵、ノーマル、グッドのエンディングについてひとこと。この3つのエンディングでは、プレイヤーがどの国に力を貸したかによって、エンディングの内容が変わる。つまり、厳密にいえば孤高の傭兵エンディング、ノーマルエンディング、グッドエンディングともに6つに分かれる。結局エンディングは、全部で19種類（3種類×6カ国＋1）あるのだ。全部を自力で見るのはつらいが、CD増刊D9には、全エンディングデータが収録されているぞ。

●孤高の傭兵エンディング

条件　●各国からの騎士への誘いを断ること

各国からの“騎士勧誘”イベントを受けたあとに、誘いを断ると、孤高の傭兵エンディングが始まる。誘いを断った月のうちにコルテス打倒のイベントが、その翌月にはスマイリー打倒のイベントが発生と、すごいスピードで話が展開していく。スマイリー打倒のイベントが終了すると、騎士に勧誘してくれた国が世界統一をはたして、平和な世界が訪れる……。だが、世界統一に最も貢献したアインだが、何も求めることなく……といったまさしく“男”のエンディングといえるものだ。男でなくとも、とにかく一度は試してほしい（笑）。

●バッドエンディング

条件
●隠しパラメータのカルマが一定値以上になる
●954年1月にギルドに行く（時間切れ）

最も悲しいエンディング。ただし、このエンディングは意外にもかなり見やすいものなのだ。それはなぜか？　答えはカルマの増加である。このカルマは、反社会的行為（村人虐殺や略奪など）をしたときだけでなく、貢献値の高い国が複数あるとき（これは世界統一に反する行為と見なされる）にも上昇するからだ。これを防ぐためにも、プレイ序盤に世界統一を目指させる国を決めること（要するにその国の仕事を積極的に受ける）が重要となる。ゲーム中盤に左ページにあるお褒めイベントが複数の国で発生するようだと、バッドエンディングを回避することは極めて困難となる。とにかく序盤の態度決定が大事だといえよう。

▲とにかく1カ国からの仕事を集中してこなすことが肝心。バッドエンディングは悲しすぎるから……。

●ノーマル＆グッドエンディング

条件

ノーマル	●各国ごとの下の条件のうち、1個以下しかクリアしていない
グッド	●各国ごとの下の条件のうち、2個以上クリアしている

ノーマル、グッドというだけにこのエンディングが全員が一番幸せになれる。ただ、このエンディング時に注意しなければいけないのが、最後のエンディング分岐。この各国ごとの条件をいくつクリアしているか？　でエンディングが分岐するのだ。各国ごとの下の条件は、アイン自らが戦闘で活躍するか、正義を追求することが条件になっているので、そのあたりに注意してプレイすれば、グッドエンディングになることは、まず間違いない。ちなみに、ノーマル、グッド両方のエンディングを見たい人は、4番目の項目までに1つしかクリアしないことだ。

▲このような最後の選択まで、条件を1個しかクリアしていなければ、この選択によってノーマル、グッドの両方が見られる。

神聖ラーナ帝国
●951年2月の“海賊の説得”時に“説得する”を選択する
●“防御線突破”の戦闘終了時にミカエルがいる
●“騎士団撃破”で、イグナティウスを自部隊で退却させる
●“騎士団撃破”終了後のマルガレーテの質問にYES

エスタニア共和国
●951年2月の“海賊の説得”時に“説得する”を選択する
●“駐屯軍撃退”戦闘終了時にビアンカがいる
●“傭兵団撃退”前のアルベルトの質問にYES
●“村人の救出”戦闘終了時に村人の部隊が1つでもいる

ザクセン公国
●951年2月の“海賊の説得”時に“説得する”を選択する
●“敵砦攻略”を引き受け、自部隊で秘宝を奪う
●“兵糧庫占領”で、戦闘終了時にマンフリートがいる
●“兵糧庫占領”終了後のテレジアの質問にYES

マイラルド王国
●951年2月の“海賊の説得”時に“説得する”を選択する
●“援軍合流阻止”で、敵を全滅させる
●“援軍合流阻止”で、撤退兵を追撃して倒す
●“援軍合流阻止”後のエセルバルドの質問にYES

グランクール王国
●951年2月の“海賊の説得”時に“説得する”を選択する
●“侵攻軍撃退”で、レオナルドを自部隊で退却させる
●“防御線突破”終了後のウェインの質問にYES
●“宝剣の奪還”で、名剣の奪還に成功する

ファンリル王国
●951年2月の“海賊の説得”時に“説得する”を選択する
●“孤立中隊救援”戦闘終了時にグスタフがいる
●“宝石奪取”で、海賊の宝石を自部隊が奪う
●“傭兵団撃退”前のクリスティナ4世の質問にYES

まんが／愛知県　コウキンさん

テイルコンチェルト

●発売日／98年4月16日●価格／¥5,800
●メーカー／バンダイ
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

©BANDAI 1998

最終エリアまでの最短ルートをチャート形式で完全攻略

このゲームのアクション自体は、視点に気をつけていれば難易度が低く設定されているので、行き詰まるところはないだろう。問題になるのは、次に何をしていいのかわからず、目的を見失ってしまうこと。そこで、ストーリーの流れの中から、次に訪れるスポットをチャート形式でまとめてみたぞ。自分がいま、どの部分をプレイしているのかチェックしながらゲームを進めていこう。

レサーカ

倉庫の中で暴れている小猫たちを捕らえたあと、中央広場にある塔へ行ってボスのネコ気球と対決する。

▼

ポルト村

▼

エアリーフ

▲ダムドじいさんに会って、エンジンをもらおう。

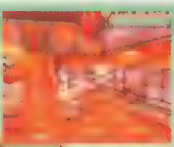
遭難したワッフルのおじいさんを助けるのが目的。まず発明家のダムドじいさんに飛行用のパーツをつけてもらい、ジャンプの飛行距離を伸ばす。そしてターゲットマークを確認しながら小島を渡るのだ。

▼

タマゴ岩

▼

アーキオーニス号



▲◀飛行船に乗っているヤツは、バブル弾で墜落させよう。常にバブル弾を撃って移動!!

署長からアーキオーニス号が黒猫団に襲われているという通報が入ったら、現地へ向かう。船内に進入したら、各部屋に潜んでいる小猫たちを素早く捕らえよう。船内には、飛行船に乗って攻撃してくるヤツがいるので注意！

▼

フェルゼン鉱山内部

▲◀トロッコに乗る前に掲示板を見て、行きたい場所の番号を確認。広いから迷うなよ。

廃坑内をトロッコを利用して移動するフェルゼン。トロッコで移動する際、廃坑内で迷わないように行きたい場所を掲示板に書かれている番号でちゃんと確認すること。また、ここには2体目のボス、ドリルネコが登場する。

▼

プレリア城

▼

ポルト村

▼

グリムト

▲東の森の中には、小猫以外の敵もいるのだ。

テリア姫の情報で、黒猫団がグリムトに向かったことを知る。ここでは、まずスタート地点から右側にある東の森へ行き、小猫たちを全員捕まえる。次に左側の封印の森へ向かい、ネコタンクと対決！

▼

プレリア城（牢屋）

▼

ポルト村

▼

廃工場

▲◀まずパイプとの軸を合わせる。パイプが光れば、ジャンプしても大丈夫だぞ。

工場内部に進入するためには、まず側面のパイプを伝いながら入り口を探す。パイプとの軸が合うとパイプが光るので、踏切の位置を確認して跳び移れば落下する危険性が減る。また、内部はトラップだらけなので注意しよう。

▼

秘密基地

▲◀振り子のように動く巨大な鉄球。タイミングを見計らって、一気に駆け抜けるのだ。

内部はトラップだらけの6つのエリアに区切られている。その中でもトゲの鉄球を避けながら移動床を渡っていく場所が鬼門。ここはジャンプせずに歩いて移動し、足場が離れているところでは鉄球の動きをよく見てジャンプ！

▼

ポルト村

▼

フェルゼン

▼

まんが／岐阜県　コージンさん

クールラント

クールラントは足場が凍っているため、ダッシュすると止まれずに島から落ちてしまう。ここでは小猫を追ったりせず、動き回らずに小猫の方から近づいてくるのを待って攻撃、あるいは捕獲するのがいいだろう。小猫はバブル弾で固めよう！

▲◀安全な中央で待ち伏せし、小猫が見えたらバブル弾で攻撃する。敵の攻撃はジャンプでかわそう。

▼

フェルゼン

▼

ポルト村

▼

移動要塞A

黒猫団が誇る移動要塞だけあって、内部に配置されたトラップの難易度は高い。また、敵の数が増えて激しい攻撃をしてくるため、ダメージを受けやすいので要注意。体力が少なくなったら、ステージ2の格納庫から行ける地下倉庫で、回復アイテムをゲットしよう。ただし、アイテムは一度しか取れないので慎重に!!

▲部屋の中央だと、敵に囲まれやすい。

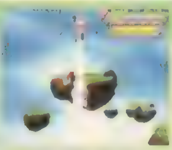
▲ネコ爆弾をうまく誘導して、戦車を攻撃する。

◀ここが回復アイテムのある倉庫。一度に全部取らずに、残しておこう。

▼

エアリーフ

2度目のエアリーフでは飛行パーツがパワーアップしているので、前回取り逃した写真のきれはしを探すといいぞ。ここには、たくさんあるしね。小島の配置については、P.83のマップを参考にしよう。



▲飛行時間が長くなるから、ゆっくり探せるぞ。

▼

移動要塞B

3姉妹が総力戦を仕掛けてくる移動要塞B。ここでは2体のロボットネコと戦うことになるのだ。回復アイテムがないので、余計なダメージを受けないように、時間をかけてあせらずに戦いに挑もう。

▲最後の抵抗を試みる3姉妹。慎重に戦え！

▼

レサーカ

▼

グリムト

▼

ポルト村

▼

タマゴ岩

▼

プレリア城

▼

鉄巨神内部

いよいよ最終決戦！　この鉄巨神内部は4つの階層から構成されている。内部に入ると、来た道の後戻りやセーブができないので、スタート地点で本部へ連絡しておこう。そして最後には……!?

▲はたして、どんな結末が待っているのか!?

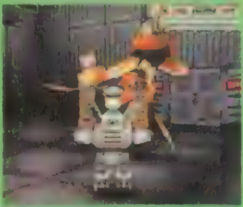
▼

ファイナルバトル

★知って得する㊙テクニック★

ワッフルが搭乗するポリスロボットは、バブル弾、もしくは木箱や敵が投げてきた爆弾などを投げつける攻撃方法がある。バブル弾は攻撃の射程距離が長くて連射が利くのはいいが、威力にとぼしいのがちょっぴり難点。投げつけ攻撃はボス戦でよく使用する戦法だが、なかなか照準が定まらず、的確さに欠けるのがイタイところ。そこで、このポリスロボに隠されたスペシャル攻撃を伝授しよう。

操作は至って簡単で、アームを動かす◎ボタンを一定時間押すだけ。するとポリスロボットが、両手をグルグルと回し始める。これが攻撃になっていて、威力がとても高く、当たり判定も大きいのでとっても使えるのだ。敵に接近しないと攻撃を当てることができないが、この攻撃方法はダッシュしながらも行えるので、下手に避け損なってダメージを受けるくらいなら、一気にダッシュボタンで敵に接近し、叩きつぶすというのも有効な手段。もちろん、自分の体力に余裕があればの話だけれど。この攻撃方法は、特に最後のボス戦で有効なので、ぜひ使ってみてほしい。



▲◎ボタンを押しっぱなしで両手が回転する。威力は絶大だ!!

◀腕を回しながらダッシュができるから、体当たりする気持ちで敵に突っ込むといいぞ。

まんが／宮城県　つきつちりさん

手強いネコ型ボスキャラの倒し方を教えちゃうぞ！

レサーカ　ネコ気球

◀近距離だと、両手でワッフルを挟んで投げる攻撃をしてくるネコ気球。受けるダメージがハンパじゃないから、確実に逃げること。

▶地面を走ってワッフルを追いかけてくるネコ爆弾。つかんで投げられるぞ。

◀ネコ気球がドクロマークの爆弾を投げてくるときが攻撃のチャンス！　うまく爆弾をキャッチして、投げ返して攻撃するのだ。

ワンポイントアドバイス

ネコ気球は激しく攻撃してこないので、中距離を保ちながらバブル弾でダメージを与えていこう。また、ネコ気球が爆弾を投げてきたときは反撃のチャンス!!　逆に爆弾を敵に投げ返せば、一気に大ダメージを与えることができるのだ。

▲◀走り回りながら爆弾を投げてくるのを待ち、正面から応戦するのが○。

フェルゼン　ドリルネコ

▲シッポを回転させながらの攻撃。間合いを広げていれば問題なし！

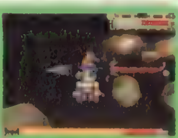
▲ドリルミサイルは、うまくキャッチできれば投げつけて攻撃することができる。

▲シッポから爆弾を発射して攻撃してくる。これもキャッチできるが、ムリしないこと。

▲ドリルを出しながら突進してくる。壁にぶつかると岩が降ってくるので要注意！

ワンポイントアドバイス

ドリルミサイルは、距離をあけてバブル弾を撃っていくのが確実な戦法。両手がドリルの形になるとプレイヤー目がけて突進してくるので、横にダッシュして逃げよう。向かってくるドリルミサイルは敵に投げれば、大ダメージを与えられる。



▲◀遠距離からバブル弾でビシビシ攻撃していれば、ノーダメージで倒せるぞ。

マップに散った写真のきれはし＆ホイッスルの場所を大公開！

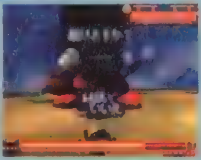
このゲームはストーリーを追いながらアクションを楽しむほかに、マップに散らばった写真のきれはしを集めてアルバムを完成させるオマケ要素がある。写真のきれはしは星のマークが付いた箱の中に入っていて、物陰や取りにくい場所に隠されているのだ。いくつか集まると1枚の写真になり、ワッフルの自宅の机にあるアルバムで見ることができるぞ。アルバムに飾られる写真は全部で15種類あり、登場キャラクターたちのゲーム中では見られない一面がのぞけるのだ。写真のきれはしがうまく見つけられずに何枚か抜けて困っている人のために、場所ごとに写真のきれはしが入った箱が何個あるか表でまとめてみた。取り逃している場所を確認しながら、もう一度プレイしてみよう。また、その場復活に必要な"ホイッスル"の数も掲載したので、役立ててほしい。

▲家の中にあるクロゼットを何度も叩くと、箱が出てくることもあるぞ。

写真のきれはし＆ホイッスルの数

場所	写真のきれはし	ホイッスル
レサーカの港	3	2
レサーカ中央広場	4	2
レサーカの街	6	1
アーキオーニス号	−	4
フェルゼン	3	1
フェルゼン鉱山内部	8	2
エアリーフ	12	2
タマゴ岩	1	−
グリムト	1	−
クールラント	4	−

◀これが、写真のきれはしが入っている箱。見逃さないように収集。



◀ホイッスルがあれば、やられたときにその場から復活できる。

まんが／神奈川県　沖十泉さん

グリムト　ネコタンク

◀背中の砲塔から爆弾を発射してくる。これもキャッチすることができるが、当たると大ダメージを喰らうので、無理は禁物だぞ。

▶これでぺしゃんこにされると、とんでもないダメージを受けてしまうのだ。くれぐれも、接近戦は挑まないようにっ！

◀あまり見る機会がない、ヘンテコな追尾ミサイル。これはお尻から発射され、ノロノロと歩いて近づいてくる。ジャンプでかわせ！

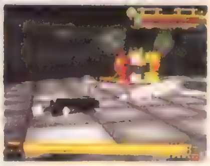
ワンポイントアドバイス

ネコタンクに対しては間合いを広げて待ち、こっちへ向かってくるところにバブル弾を当てていく。時間はかかるが、焦らず攻めること。また、近づきすぎると右の前足を振り上げてつぶしにくるから、向かって右側へ回り込んで逃げよう。

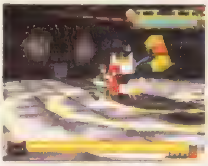
▲◀ネコタンクの右側へ回り込むように移動しながら、バブル弾を連射するのだ。

移動要塞　三姉妹ロボ1&2

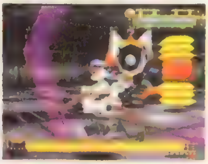
▲三姉妹ロボ1。磁石で引き寄せて、ハンマーで攻撃してくる。この状況では、逃げることに専念しよう。



▲ホーミング性能のよい追尾ミサイルがとても厄介。間合いを広げれば、タイミングよくつかむことも可能だぞ。



▲三姉妹ロボ1&2共通武器のハンマー。地面を叩くと、衝撃波が床全体に広がる。ジャンプでかわせ！



▲三姉妹ロボ2。巨大なスピーカーから出る衝撃波をくらうとシビれてしまい、連続でダメージを受けてしまうぞ。

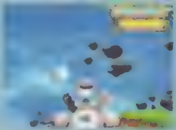
ワンポイントアドバイス

初めに登場する右手が磁石のネコロボットは、追尾ミサイルを撃ってくるので、ジャンプでかわし、壁に当てて早めに壊そう。2号機はスピーカーから出す衝撃波がクセもの。当たると大ダメージを喰らうので、早めに回り込んでかわそう。

▲◀誘導ミサイルが飛んでくる前に手前の壁で待機。近づいてきたらジャンプだ。

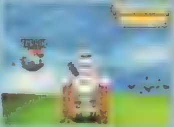
最大の難所エアリーフ小島群をマップつきで解説

小さな浮遊島が集まって構成されているエアリーフ。ここは小島から小島へ、ジャンプ移動をしていると、自分の位置を見失ってしまいやすい。そこでここでは、わかりづらい小島の配列をマップにしてみたぞ。これを見ながらプレイすれば、ワッフルのじいさんが遭難している場所も、ちゃんと把握できるはずだ。



▲高低差をしっかり把握し、高い場所へは思いっきり上昇して移動。

▶高い位置から一気に着地すると、ダメージを受けてしまうのだ。



◀ターゲットの文字を目印に、現在の場所を確認。

◀アイテムがいっぱいあるから、隅隅まで探そう。

まんが／埼玉県　悠久琥珀さん

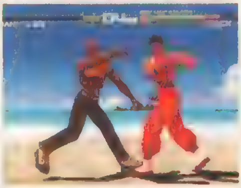
DEAD OR ALIVE

●発売日／98年3月12日●価格／¥5,800
●メーカー／テクモ
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

©TECMO,LTD.1996,1998

闘いの基本からウラ技まで、『DEAD』を徹底攻略!

アーケードで好評だった3D対戦格闘ACT『DEAD OR ALIVE（以下：DEAD)』に、追加技や新キャラなどを加えて、バランス調整を施した究極の「DEAD」ともいえる、このPS版。今回の攻略では、①ゲームの特徴の1つでもあるH（ホールド）ボタンを使った「DEAD」ならではの基本戦術、②クリアするたびにオプションやコスチュームが増えていくPS版の「隠し要素」。そして、③ボスキャラ「ライドウ」&隠しキャラ「あやね」の使用条件や技表など、3つに分けて徹底的に紹介していくことにしよう。



▲動きもバランスも本格派。「DEAD」はPSで完成を見た!?

▼隠しキャラを使いたい人、必見！出し方＆使い方もフォローしてるぞ。

『DEAD』ならではの闘い方を知ろう

ここでは「DEAD」が持つ、ほかの3D格闘ACTとは異なる特徴的なシステムを解説する。これらのシステムを把握し、活用していくことが「DEAD」を極めるファーストステップとなるので、必ず覚えよう。なお、下でピックアップしているモノのほかに「レバー後ろ方向入力で、相手の攻撃を防御（レバーガード)」というのがある。「鉄拳」や2D格闘ACTに慣れている人はともかく、「ガードボタン入力で、相手の攻撃を防御」していた『バーチャファイター』から3D対戦格闘をはじめた人が、一番最初に越えなくてはならない壁こそが、実は「レバーガード」なのだ。防御しようと思って、ついつい H（ホールド）ボタン……よくある話なのだ。

3つの基本となる技

『DEAD』において各キャラが使う技は、その性質によって3種類に分類される。まず、相手を叩いたり突いたりして攻撃する「打撃技」。次に、密着状態（例外あり）から相手を投げる「投げ技」。最後に「DEAD」特有の、相手の打撃技をつかんで受け流し、反撃のチャンスを作る「ホールド技」の3つだ。ホールド技についての詳細は右の囲みを見てもらうとして、この3種類の技は下の図のような優劣の関係を持っており、読み合いの元、繰り出していくのだ。

ホールド技とは？

「相手の体勢を崩して攻撃のスキを作る」ホールド技は、今までの格闘ACTでは投げに分類されることが多かった。『DEAD』では、そのホールド技を1つの技として独立させただけでなく、さらに2つに細分化させている。だが、どちらのホールド技も「不利な状況をくつがえす」、一発逆転の可能性を秘めた攻防一体の技なのだ。

▶一見、投げ技との違いはないように見えるが……。

オフェンシブホールド

略して、OH。攻撃的な……というだけあり、攻めの一手段として使っていける。相手をつかんで前や後ろに反らすことで無防備な状態を作り、攻撃を加えるのだ。投げ（つかむ）よりも効果範囲は広いが、技の出るまでの時間が遅いものが多い。OHでスキを作ったあとは、出の早い打撃技などで（コンボならなおよい）追撃しよう。

▶OHは、対人戦でも積極的に狙っていける技なのだ。

ディフェンシブホールド

略して、DH。相手の出した打撃技を受け止めて、攻撃に転ずる技。ほかのゲームでは、あて身投げと呼ばれることもある。中（上）段か、下段かを読んで使い分けなくてはならないため、最初は思うように使えないが、相手のクセを覚えてしまえば、連係の間に割り込みつつ反撃、なんてことも可能になる。DSを使いこなせば無敵!?

▶OHに対してDHは、かなり読みの要素が絡んでくる。flex

デンジャーゾーンでの攻防

闘いの場であるリングの周囲を囲んでいるのが「デンジャーゾーン」。これは爆薬が仕掛けられた危険地帯で、その上にダウンすると通常よりも高く吹き飛ばされてしまう。また、ここでダウンして吹っ飛んでしまうと敵の攻撃を回避することができなくなり、思わぬ連続技を喰らうことにもなりかねないぞ。自分が攻めているときはここでダウンさせるようにし、防戦時は逆にそれを防ぐようにしよう。

▶倒れたら、HPK同時押しでダウン回避すれば、吹き飛びを避けられるぞ。

まんが／宮城県 つきくちりあさん

『DEAD』が100倍楽しくなるウラ技を一挙公開!

ゲーム本編以外にも「DEAD」にはさまざまな楽しい要素が盛り込まれている。ここではPS版最大の楽しみとも言われる各キャラの「オリジナルコスチューム」、ゲームのより細かい設定が可能になる「エクストラコンフィグ」(下のように条件を満たすことで項目が増えていく)などの隠し要素を紹介しよう。普段とは違った設定でプレイすれば、また新たな楽しみが見つかるはずだ。

◀コスチュームを集めるだけでも、ゲームが何倍にもおもしろくなった気がするから不思議(笑)。

その1 あんな服やこんな服まで隠しコスチュームいろいろ

やり方

COM難易度NORMAL以上、体力設定変更不可、セットタイム30秒以上、セット数2本以上……の設定で、トーナメントモードをクリアする(コンティニューの使用は可能)ごとに、新しいコスチューム(クリアしたキャラ用)が1着ずつ入手できる。

▼なかには、こんなマニア御用達的なモノも……。かなり怪しい闘いになってしまう。

PS版に登場するコスチュームは、なんと全89種類! 女性陣は各14種、男性陣は各5種と、かなり差別化されているものの(笑)、どれも個性的なコスチュームが勢揃いしている。しかも、先行移植・発売されたSS版「DEAD」にはなかったコスチュームもあったりするなど、これはもうPS版だけの特権。ファンは必ず全コスチュームをゲットしよう!

その2 「EXTRA CONFIG」を増やそう

FIGHTING ORDER

トーナメントモードをクリア(キャラはなんでも可)するか、ソフトの可動時間が3時間以上になれば、選べるようになる。トーナメントモードでのCOMの出現パターンを、デフォルト、ランダム、マニュアルの3つから選んで変更することができるようになる。

SAFETY ZONESIZE

タイムアタックモードを5分未満でクリアするか、ソフトの稼動時間が6時間以上になれば選べるようになる。リング内のセーフティゾーンとデンジャーゾーンの大きさを自由に変えられるようになる。セーフティゾーンをなくして、全面デンジャーゾーンにすることもOK!

DANGER DAMAGE

サバイバルモードで10人以上を勝ち抜くか、ソフトの稼動時間が9時間以上になれば選べるようになる。デンジャーゾーンでダウンして吹き飛ばされたときのダメージ量を、5段階から選択できるようになる。大ダメージに設定すると、緊張感のある闘いができるぞ。

DANGER BOUNCE

組み手モードで8割以上の勝率を記録するか、ソフトの稼動時間が12時間以上になれば選べるようになる。デンジャーゾーンでダウンしたときに吹き飛ばされる高さを、3段階から選ぶことができるようになる。遥か上空まで吹き飛ばされる姿を見ると、爽快ですらあるぞ(笑)。

SYSTEM VOICE

かすみの使用回数が100回を超えるか、ソフトの稼動時間が15時間以上で選択可能。ゲーム中のシステムボイスが丹下桜さんの声になる。また、「あやね」を使用可能状態にして、ソフトの稼動時間が6時間以上になると、同じくシステムボイスが山崎和佳奈さんになる。

EXTRA VOICE

トレーニングモードのCOMMAND MODE(課題となる技を出して練習するモード)で、使用したいキャラの全技に「OK」を付ければ選べるようになる。そのキャラクターがゲーム中に発するセリフを、用意されたもう1つのパターンと入れ替えることができるぞ。

CG GALLERY

あやねのコスチュームをすべて(14種類)獲得すれば選べるようになる。ゲーム中に表示されるCGや、描き下ろしの美麗CGを自由に閲覧できるモード。もちろん高画質モードなので、クオリティ&迫力は満点だぞ。ぜひ、1度は見ておきたいモードだ。

まんが/鹿児島県 痔さん

その3 邪魔なアイコンをさくっと消去

やり方

試合中にポーズをかけたあと、セレクトボタンを押せば PAUSEのアイコン(文字)は消える。

今度は簡単なので、偶然発見している人もいるかも? 地味だけど、実はけっこう楽しい機能だ。プレイしていておもしろいポーズ(モーションのこと)が出たときは、すかさず止める。そして、ポーズの表示を消してPS版「DEAD」のキレイな画質をじっくり観賞…なんて遊び方も楽しいかもしれない。

▼はい、消えた。これで気になるところも、丸見えだね。

▲真ん中にSDキャラの顔でPAUSEとあるけれど……。

その4 あの瞬間をもう1度! リプレイ巻き戻し

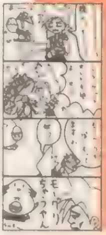
やり方

リプレイ開始時に◎と◎ボタンを押しっぱなしにしておく。巻き戻しは再生中に△ボタンでOK。

このゲームでは、試合が決まったときのフィニッシュブロー(KOシーン)をリプレイで再現してくれる。そのときに、上のコマンドを入力すれば、リプレイ画面を任意に巻き戻すことができるのだ。友だちとの熱い対戦で、カッコイイ勝ちかたをしたときなどに何度も再生してやれば、さらに精神的ダメージを与える(笑)ことも可能だぞ。もっとも、やりすぎて本当のケンカにならないように、注意すること。

◀記念すべきシーンができたら、何度でも再生。コレ基本。

まだまだ続くぞ『DEAD』のヒミツ! 次のページへGO!!



その5 最強の隠しキャラでプレイ

ボスキャラ「ライドウ」とＰＳ版のオリジナルキャラ「あやね」の２人のワンポイント攻略編！　使いこなせば、どちらも最強を狙える強キャラだぞ。

使用条件

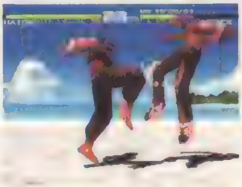
トーナメントモードかタイムアタックモードで、難易度NORMAL以上、体力設定変更不可、セットタイム、セット数変更可能……の条件で、あやねを除く９キャラクターでクリアすればOK。ライドウが、キャラクター選択画面に現れるはずだ。ちなみにコンティニューは、何回でも使用可能だぞ。

一撃必殺の剛拳で敵をねじ伏せていけ！
ライドウ

ＣＯＭ戦のラストに控えるボスキャラだけあって、基本性能は非常に高い。技も、打撃・投げ・ホールドとまんべんなく揃っている（ほとんどが他人の技だが）ので、使っていても楽しいキャラだ。ただし、威力が高い反面、スキの大きい技も多い。適当に強い技を振り回すのではなく、時と場合を考えて使い分けていくのが、ライドウ使いにとって一番重要なポイントと言えるだろう。

◉対ＣＯＭ戦攻略

序盤はボディーブロー（→P）でよろけさせて、そこから立ちＰ始動のコンボを入れていくといい。それが通用しなくなったら、ホールドの出番。ＯＨはＣＯＭにはほんとんど通用しないので、逆に、出が早い技で相手の攻撃を誘いＤＨ。崩したら月輪脚（↖K）や双把（→P＋K）などの、威力が高くダウンが奪える技を当てよう。もちろん、追い打ち（↑P）も入れること。



▲人間が使うと、今ひとつ精彩を欠くのはボスキャラの運命!?

◉対人戦攻略

スキが大きいライドウの技を、有効に使いこなす方法もある。ヘブンスマッシュ（↘P➡P➡P）などの連係の途中でわざと技を止めて、ＤＨを置いておくと、反撃しようとした相手を捕まえることができるのだ。そしてＤＨの恐怖に相手が手を出さなくなったら、裂空迅雷殺（→↙↓↘←H）や天崩轟雷衝（↓↘→←→P＋K）などの威力の大きい技を狙うのが有効。

▲これが入れば、もう勝負は貰ったも同然！　狙うしか。

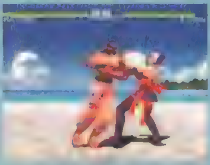
使える技はこれだ！

ほとんどが他人の技、というポリシーのないライドウ（笑）だが、威力自体はオリジナルを凌ぐ場合もある。そんなライドウの〝使える〟技をピックアップ！

ショルダータックル（打撃技）

←→P　属性：中段

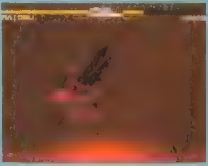
移動距離も長く、突進力（スピード）もあり、おまけに威力が高い……と、３拍子揃った技。当たるか当たらないかの遠めの間合いから突進するだけでも、相手に十分なプレッシャーを与えるはずだ。また、しゃがみガード不可の中段技なので、接近戦でバシバシ多用しても構わない技である。



天崩轟雷衝（投げ技）

↓↘→←→P＋K　属性：上段投げ

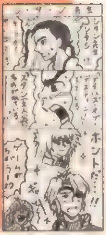
とにかく威力がハンパじゃない。前述のショルダータックルの２倍の威力……といえば、その凄さもわかるだろう。相手の大技やホールドのミス時などには、確実に入れていきたい。ただ、若干コマンドが複雑なので、要練習ではある。ちなみにこれはライドウの（数少ない）オリジナル技である。



技名	コマンド
バックフック	・P
スマッシュフック	↗P
スマッシュ	➡P
地旋刀	↙P
破幻蹴	・K
日輪脚	↗K
月輪脚	↖K
ヒールハンマー	←K
レッグスパイク	↙K
雷震撃	・・P
ショルダータックル	←→P
デビルズアッパー	↘・P
地滑り	→→K
トラースキック	（立ち上がり中に）K
空震撃	←P→P
破妖薙ぎ蹴り	←PK
蛇出洞	・KP
ニーハンマー	・K・P
連刀撃	PPP
滅鬼薙ぎ蹴り	PP・PK
クラッシュヒールハンマー	・PP・・K
クラッシュレッグスパイク	→PP↓K

技名	コマンド
ヘブンスマッシュ	・P➡P➡P
蒼空斬刀	P＋K
双把	・P＋K
ローリングソバット	H＋K
スライディング	・H＋K
十字絡み	（接近して）H＋P
フランケンシュタイナー	（接近して）・・・H＋K
膝（接近して）	（接近して）↘↘P＋K
硬開三皇鎖（接近して）	（接近して）・・↙P
風車式バックブリーカー	（接近して）・↙↓↘・P
天崩轟雷衝	（接近して）・↘・・・P＋K
J・O・ボム	（しゃがんだ敵に接近して）・H＋P＋K
裏投げ	（敵の背後に接近して）H＋P
ティー・カウ・コーン	・H
幻影	・・H
ヘッドロック	↓↘→H
ブルドッキングヘッドロック	（ヘッドロック中に）←←H
裂空迅雷殺	→↙↓↘←H
ニーボンバー	（しゃがんだ敵に）↘H
上歩靠（敵の背後で）	（敵の背後で）→→H
スリーパーホールド	（敵の背後で）→↙↓↘←H
スイングスリーパー	（スリーパーホールド中）→↘↓↙←H

表内文字：H＝ホールドボタン。P＝パンチボタン。K＝キックボタン。矢印：→＝✚キーを短く入力。➡＝✚キーを長く入力。※コマンドはすべてキャラが右向き時のものです。



まんが／高知県　島本かづいさん

霧幻天神流――最強はどっちだ!?
あやね

霧幻天神流のもう１人の継承者ということで、あやねの使う技はかすみのモノと酷似している場合が多い。やはり一撃一撃は軽めで、かすみと同じく威力よりも手数で押していくタイプのようだ。だがしかし、立ちＰの出の早さなどはかすみを凌ぐものがあり、霧幻天神流最強を名乗るのは伊達ではない。また、背を向けてからのコンボが非常に多く、ガード方向を揺さぶるのはお手のモノ。ただ、やはり打撃技に頼りすぎなため、ホールドや投げ技がうまい相手には思わぬ苦戦を強いられるかもしれないので、注意しよう。

使用条件

あやねを使うには、あやねを除く全キャラの全コスチュームを手に入れること。また、トーナメントモード、難易度NORMAL以上、体力設定変更不可、セット数２本以上、タイム30秒以上、ライドウ直前までのクリアタイムが６分以内……の条件で、あやねがライドウの前にＣＯＭとして乱入してくるぞ。

◉対ＣＯＭ戦攻略

基本性能がかなり高いので、序盤の内は適当に曳光覇神砕（Ｐ＋ＫＰ↖Ｋ）などのコンボを出しているだけでも勝てる。博打サマー（秋月輪（↖Ｋ））も、けっこうくらってくれるぞ。白霧（↘ＰＰ）や風牙（↘ＰＫ）などで、カウンターを狙って、空中コンボや秋月輪で締めるのもいい。

ちなみに、ＣＯＭはなぜか、投げやＯＨには反応がいいので、狙うときは相手の大技をスカすか、ガードしたときのみにしよう。

◀やっぱり最後に頼れるのはサマー（秋月輪）？

◉対人戦攻略

やはり、コンビネーション中心で攻めていくのが吉。あやねのコンボと言えば、やはり敵に背を向ける背障（↑Ｈ）からのものが多いが……実はこの背面状態中はガードができないうえに、技をくらうとカウンター判定でダメージをくらうというリスクを背負っているのだ。いくら強いからといって、常に背を向けているのは危険だぞ。秋月輪も、かすみほど性能は良くないものの、カウンター技としては最適だ。

◀多彩なコンビネーションで相手を翻弄しよう！

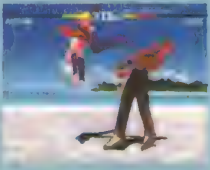
使える技はこれだ！

それでは、あやねの華麗なる技の一部をピックアップして紹介しよう。基本性能はかなり高いあやねだが、使いこなすには要練習！

秋月輪（打撃技）

↖Ｋ　属性：中段

霧幻天神流の強さを支えるサマーソルト……。若干、かすみのより出始めの硬直が長いが、切れ味自体はあやねの方が鋭いようだ。空中コンボの締めに、カウンターに、と用途は多彩だぞ。なお、背面状態から出せる影月輪（背面を向けて↖Ｋ）の方が技の出が速いので覚えておくといいだろう。



風舞陣（ホールド技）

↓↙←Ｈ　属性：中段ＤＨ

相手の中段ＫをつかむＤＨ。単体のダメージは大したことはないが、相手を放り投げたあとに幻夢槍（↓↘→Ｋ）や、ダッシュして裂天脚（Ｈ＋Ｋ）、覇神双昇（ＰＰＰ）などで拾うことができるぞ。ＤＨ（特にＫ専用技）は、読みに頼る部分も大きいが、見た目のカッコ良さでこの技を選んでみた。

技名	コマンド
覇神双昇	ＰＰＰ
連刃裂天脚	ＰＰＫ
覇神連天脚	ＰＫＫ
覇神連地脚	ＰＫ↓Ｋ
双覇脚	→→Ｐ→Ｋ
風斬龍舞	←Ｐ←Ｐ
地雷炎陣	↘↓Ｐ↓Ｋ
螺旋裏人脚	↓↙←ＰＫ
螺旋裏地脚	↓↙←Ｐ↓Ｋ
迅雷龍槍脚	→ＫＫ
[illegible]	→Ｋ↓Ｋ
龍尾裂扇	↗Ｋ
秋月輪	↖Ｋ
裂天脚	Ｈ＋Ｋ
裂空脚	↘Ｈ＋Ｋ
狼槍脚	↓Ｈ＋Ｋ
曳光覇神撃	Ｐ＋ＫＰＰ
曳光覇神砕	Ｐ＋ＫＰ↖Ｋ
曳光覇神蹴	Ｐ＋ＫＰ↓Ｋ
幻夢槍	↓↘→Ｋ
捷・綾音蹴り	Ｈ＋Ｐ＋Ｋ
背障	↑Ｈ

技名	コマンド
羅神曳光撃	（敵に背を向け）ＰＰ←ＰＰＰ
羅神曳光砕	（敵に背を向け）ＰＰ←ＰＰ↖Ｋ
羅神曳光蹴	（敵に背を向け）ＰＰ←ＰＰ↓Ｋ
羅刃裏人脚	（敵に背を向け）ＰＰ→ＰＫ
羅刃裏地脚	（敵に背を向け）ＰＰ→Ｐ↓Ｋ
影月輪	（敵に背を向け）↖Ｋ
残影刀	（敵に背を向け）←Ｐ
砂塵蹴	（敵に背を向け）↙Ｐ↓Ｋ
円舞翔	（敵に背を向け）↑Ｐ
円蹴閃	（敵に背を向け）↓Ｈ＋Ｋ
紅葉崩し	（接近して）Ｈ＋Ｐ
華蝶乱舞	（接近して）↓↙←Ｈ＋Ｋ
霧払い	（接近して）↘Ｐ＋Ｋ
覇神円舞	（接近して）↓↘→Ｐ
影燕	（しゃがんだ敵に接近して）↓Ｈ＋Ｐ
雪刀	→Ｈ
綾旋	→↘↓Ｈ
雪崩車	↓↘→Ｈ
氷柱落とし	（雪崩車中に）↑↗Ｈ＋Ｐ＋Ｋ
鷹刀	（しゃがんだ敵に）↓Ｈ
風舞陣	（敵の中段キックに）↓↙←Ｈ
うつつ	→←→（←→→）Ｈ＋Ｐ＋Ｋ

まんが／東京都　うえくさん

ワールドスタジアム2

●発売日 98年4月29日●価格 ¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器 MC(7ブロック)、AC

©NAMCO LTD.

「戦国!国盗リーグ」全選手データを大公開!

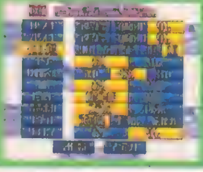
「戦国！国盗リーグ」の目的は、全国を統一することだけど、それ以上に楽しいのが優秀な選手を獲得しオリジナルのチームを作っていくことだ。獲得しまくれば、チームによっては生え抜きの選手がほとんどいなくなる、という状況も出てくるが、チーム名も「戦国ブシドーズ」になることだし、選手総入れ替えってのもいいかも。元のチームの弱点補強というより、オールスターズを作ることが楽しみの1つではあるし…。ただ各チームから1人しか獲得できないので、ここに掲載した選手データを参考にして、これは！と思う選手を獲得していこう。オリジナル選手も要チェックだ。

▲掲載したマップを参考に攻略ルートを考えていこう。

◀オリジナル選手の中には、かなり使える選手もいるのだ。

ワンポイント イニング設定で時間を短縮しよう!

このモードをプレイするときは、1イニングに設定したほうがサクサク進む。途中で設定を変える場合は、自チームのターンで「終了」を選び(セーブする必要なし)、いったん「国盗リーグ」を抜けて「オプション」に入ればいい。そして各設定を変えたら、「国盗リーグ」の「戦闘再開」で復帰しよう。



▶1イニングで、COMレベルを弱くしておくと簡単にクリア可能。

オリジナル選手データ&出現エリアMAP

オリジナル選手が出現するパターンは2種類。まず人材発掘コマンドを使う場合は、自チームの支配下エリアであることが条件。そして選手の方から面会にくる場合は、そのエリアの敵チームに完封勝利するか、5点差以上で勝利する、という2つの条件のどちらかが必要となる。その条件のどちらかを満たすと次の自ターンに登場するぞ。

投手

選手名	エリア	防御率	球速	遅	右	左	タテ
信長	1	1.12	158	S	A	S	A
隆景	2	2.31	142	B	C	S	B
元親	3	2.96	138	C	A	A	C
藤孝	4	3.20	148	A	S	C	S
光秀	5	9.85	150	A	D	D	A
宗麟	6	4.44	130	D	A	C	A
清正	7	3.11	149	A	A	B	B
元就	8	2.03	147	A	A	S	B
官兵衛	9	2.49	164	S	B	B	S

野手

選手名	エリア	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
信玄	10	1	.359	48	131	C	D	−	D	−	−	−	−
勝家	11	1	.285	6	61	C	S	−	B	−	−	−	−
忠次	12	2	.302	36	114	C	B	−	−	B	C	−	−
幸村	13	3	.298	28	87	D	C	−	−	−	C	−	−
康政	14	3	.301	5	45	B	C	−	E	−	C	−	−
秀吉	15	遊	.332	8	55	A	B	−	−	−	−	B	−
半兵衛	16	遊	.282	1	33	A	A	−	−	−	−	S	−
利家	17	外	.309	13	72	C	C	−	−	−	−	−	C
政宗	18	外	.247	58	119	B	D	−	−	−	−	−	C
謙信	19	外	.289	24	65	C	C	−	−	−	−	−	D
直政	20	外	.273	19	59	C	B	−	−	−	−	−	B
忠勝	21	外	.295	8	41	A	A	−	−	−	−	−	A
氏康	22	外	.246	4	21	C	D	−	−	−	−	−	S
正則	23	外	.101	1	1	S	S	−	E	E	E	E	E
家康	24	捕	.391	3	57	E	D	A	−	−	−	−	−
元春	25	捕	.265	2	26	C	A	C	−	−	−	−	D

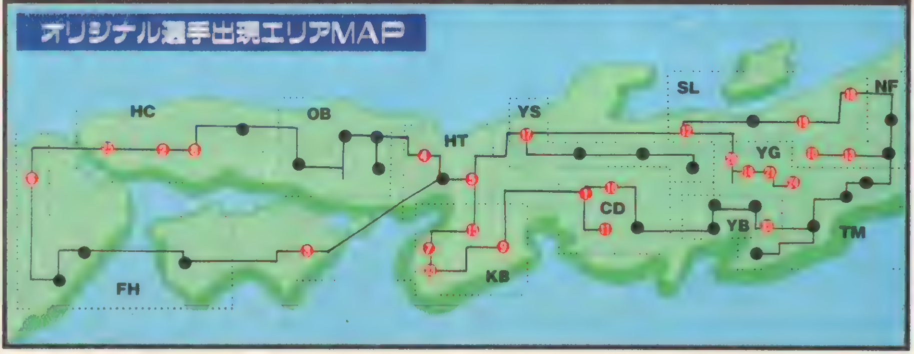
選手データの見方

能力の評価は、Sが最高、Eが最低の6段階。【投手】球速：ストレートの球速(km/h)、遅：遅球、右：右変化、左：左変化、タテ：タテ変化。【野手】守：守備位置、率：打率、本：本塁打、点：打点、走：走力、肩：肩力。「捕」以降は、捕手、一、二、三塁手、遊撃手、外野手の能力。

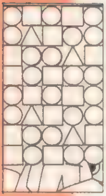
エリアMAP活用法

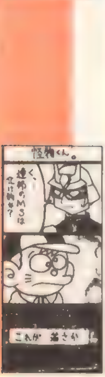
マップ上の番号がある場所に、その番号に対応したオリジナル選手が出現する。それ以外の場所で人材発掘をおこなっても、選手は出現しないぞ。また、点線で囲んである部分は各チームの初期領土を表しているので、お目当てのオリジナル選手がいる場合は、さっさと自分の領土にして戦力補強していこう。①の信長、⑨の官兵衛、⑩の信玄、⑫の忠次がオススメだ。

オリジナル選手出現エリアMAP



※各チームの初期領土を表している2文字のアルファベットは、次のページ以降の各チームデータ右上のマップ欄と対応しています。





まんが 富山県 いわきゆーしさん

セ・パ12球団完全選手データ

ヤクルトスワローズ　マップ YS

全体的な選手能力のバランスがいいヤクルト。とくに投手は12球団の中でも最強レベルの石井一、伊藤智が抜群。捕手は古田、打力ではホージーと、獲得したい選手の宝庫といえるだろう。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
石井　一	1.91	153	S	S	S	A
田畑	2.96	142	B	A	B	B
伊藤　智	1.51	151	S	S	A	A
川崎	4.19	143	B	B	D	A
渡辺	4.15	142	B	C	C	B
廣田	2.71	147	A	D	A	D
加藤	1.99	142	B	C	A	B
山部	3.51	144	B	D	B	C
高津	2.04	143	B	B	S	S

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
小早川	1	.249	12	33	D	E	−	D	−	−	−	−
大野	1	.211	0	4	E	D	−	D	−	−	−	−
ムートン	1	.000	0	0	D	D	−	D	−	−	−	−
土橋	2	.301	8	61	C	C	−	−	B	D	B	E
辻	2	.262	2	18	A	C	−	−	A	−	−	−
池山	3	.276	18	79	C	A	−	−	−	A	B	−
馬場	3	.254	3	18	C	A	−	−	C	A	−	−
野林	遊	.154	0	1	C	C	−	−	D	D	C	−
ホージー	外	.289	38	100	A	E	−	−	−	−	−	E
飯田	外	.306	3	37	S	S	−	−	E	E	−	S
稲葉	外	.267	21	65	B	B	−	E	−	−	−	B
眞中	外	.338	3	19	B	C	−	−	−	−	−	B
佐藤　真	外	.225	2	7	B	B	−	−	−	−	−	A
城	外	.318	0	0	B	D	−	−	−	−	−	C
古田	捕	.322	9	86	C	S	S	E	−	−	−	−
カツノリ	捕	.258	1	1	D	D	D	E	−	−	−	−

横浜ベイスターズ　マップ YB

横浜といえばやはりストッパーの佐々木様。そして打者でも鈴木尚、R．ローズ、石井琢と優秀な選手が多い。中でも、打力のあるセカンドとして使えるローズは貴重な戦力になるかも。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
三浦	3.35	141	B	A	C	A
川村	3.32	143	B	A	B	S
野村　弘	3.89	140	C	C	A	B
斎藤　隆	0.00	146	A	A	B	A
戸叶	4.11	142	B	B	B	D
島田	2.55	138	C	B	B	C
関口	3.56	143	B	D	C	D
横山　道	1.67	149	A	A	C	A
佐々木	0.90	154	S	A	B	S

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
駒田	1	.308	12	86	D	C	−	A	−	−	−	−
R.ローズ	2	.328	18	99	D	B	−	−	B	−	−	−
進藤	3	.236	10	43	C	A	−	−	D	A	−	−
新井	3	.158	0	0	B	C	−	E	D	C	C	−
石井　琢	遊	.319	10	44	A	A	−	−	−	−	S	−
鈴木　尚	外	.335	21	83	C	B	−	−	−	−	−	B
佐伯	外	.260	4	25	C	C	−	−	−	−	−	C
畠山	外	.200	1	11	C	B	−	D	−	−	−	D
中根	外	.188	1	9	D	B	−	−	−	−	−	C
川端	外	.303	1	15	C	C	−	C	C	D	−	C
井上　純	外	.179	0	5	A	D	−	−	−	−	−	B
荒井	外	.333	0	4	D	D	−	−	−	−	−	D
岸川	外	.000	0	0	E	E	−	−	−	−	−	D
マラベ	外	.000	0	0	D	C	−	−	−	−	−	D
谷繁	捕	.232	13	46	D	A	A	−	−	−	−	−
秋元	捕	.222	1	6	D	D	D	−	−	−	−	−

広島東洋カープ　マップ HC

広島の外野陣は能力が高く、中でも金本の長打力は抜群。長打といえば江藤の一発も魅力的だ。投手陣では大野と佐々岡が軸となる。大野の能力はオールA、佐々岡は速球とカーブがいい。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
大野	2.85	146	A	A	A	A
澤崎	3.74	140	C	A	C	A
山内	5.21	139	C	B	C	B
黒田	4.40	147	A	C	D	B
ミンチー	0.00	145	B	C	A	B
高橋　英	3.86	142	B	B	C	D
高橋　建	4.79	143	B	D	C	B
横山　竜	3.27	148	A	A	B	A
佐々岡	2.65	149	A	S	B	A

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
町田	1	.241	10	33	C	C	−	C	−	E	−	C
浅井	1	.234	1	6	C	C	−	C	−	−	−	D
正田	2	.241	6	34	B	D	−	−	B	−	−	−
高	2	.610	0	2	C	B	−	−	A	B	B	−
高山	2	.265	1	4	C	D	−	−	D	−	−	−
笘篠	2	.000	0	0	B	C	−	−	C	−	D	−
江藤	3	.252	28	76	D	B	−	−	−	C	−	−
野々垣	3	.327	0	5	D	D	−	−	D	D	D	−
野村	遊	.280	13	52	A	B	−	−	−	−	A	−
前田	外	.304	15	68	C	B	−	−	−	−	−	A
金本	外	.301	33	82	C	B	−	−	−	−	−	B
緒方　孝	外	.271	17	57	S	A	−	−	−	−	−	S
木村	外	.231	0	5	A	B	−	−	C	−	−	B
西山	捕	.205	5	28	D	B	B	−	−	−	−	−
瀬戸	捕	.204	2	12	E	C	C	−	−	−	−	−
小畑	捕	.167	0	0	D	D	C	−	−	−	−	−

読売ジャイアンツ　マップ YG

やはり松井秀。打力はもちろん守備力も比較的高いものがあり、打線の軸となる。高橋由も能力が高く、さすがは大物といったところだ。投手陣では、先発の斉藤雅と桑田が安定感がある。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
斎藤　雅	4.11	146	A	A	A	B
カルベス	3.32	148	A	B	A	D
桑田	3.77	146	A	A	A	A
槙原	3.46	144	B	A	C	A
岡島	3.46	139	C	C	C	C
入来	3.10	147	A	B	C	B
柏田	0.00	144	B	C	B	D
野村　貴	3.60	148	A	C	A	C
趙	2.89	149	A	B	B	B

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
清原	1	.249	32	95	D	C	−	D	−	−	−	−
元木	2	.282	9	32	E	B	−	−	B	C	C	−
仁志	2	.242	10	39	C	C	−	−	C	D	−	E
ダンカン	2	.000	0	0	D	B	−	−	C	D	E	−
福王	2	.176	3	3	D	D	−	−	C	C	C	−
石井　浩	3	.333	1	14	E	C	−	−	−	D	−	−
川相	遊	.288	6	25	C	C	−	−	−	−	A	−
松井　秀	外	.298	37	103	B	A	−	−	−	−	−	B
清水　隆	外	.304	12	36	C	B	−	−	−	−	−	B
広沢	外	.280	22	67	D	B	−	D	−	−	−	D
後藤	外	.272	3	13	C	C	−	D	−	D	−	C
吉村　禎	外	.258	1	14	E	E	−	−	−	−	−	E
緒方　耕	外	.209	1	4	A	D	−	−	−	−	−	C
高橋　由	外	.000	0	0	A	A	−	−	−	E	−	A
村田　真	捕	.164	1	6	E	D	D	−	−	−	−	−
杉山	捕	.238	4	11	D	D	D	−	−	−	−	−

まんが　栃木県　ぐなぐなさん

阪神タイガース

マップ HT

これといって、いい選手のいない阪神だが、新庄の守備、肩力、そして長打力は捨てがたい。なにしろ守備と肩力は、最高のSランク。走力も高いので、テキサス性の打球も取れる能力を持っているのだ。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
薮	3.59	147	A	A	B	B
湯舟	3.56	141	B	C	A	A
中込	3.09	139	C	B	B	B
竹内	3.01	142	B	B	B	A
舩木	4.84	144	B	C	D	C
伊藤　敦	2.67	140	C	B	B	B
田村	2.86	140	C	C	A	D
葛西	1.51	135	D	B	A	A
リベラ	0.00	151	S	B	D	B

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
大豊	1	.240	12	35	E	D	–	E	–	–	–	–
八木	1	.275	4	30	C	C	–	D	–	–	–	–
和田	2	.300	2	26	C	D	–	–	B	C	–	–
今岡	2	.250	2	20	C	B	–	E	B	B	B	–
ハンセン	3	.000	0	0	D	C	–	–	–	B	–	–
星野	遊	.252	2	23	C	C	–	–	E	D	D	–
新庄	外	.232	20	68	A	S	–	–	–	–	–	S
檜山	外	.227	23	82	C	C	–	–	–	–	–	C
平塚	外	.293	17	68	D	C	–	D	–	–	–	C
パウエル	外	.253	14	56	D	C	–	–	–	–	–	D
本西	外	.234	1	7	B	A	–	–	–	–	–	A
高波	外	.128	1	2	A	B	–	–	–	–	–	C
坪井	外	.000	0	0	B	C	–	–	–	–	–	D
定詰	捕	.173	0	2	D	A	B	–	–	–	–	–
山田　勝	捕	.262	4	21	D	D	C	–	–	–	–	–
矢野　輝	捕	.252	3	19	C	D	D	–	–	–	–	D

中日ドラゴンズ

マップ CD

外野も守れるうえに、走力も高い李。打力が抜群のゴメス。そして抑えのエース宣。中日を支えているのは外国人選手が多いが、そんな中で気を吐くのが、投手の川上。山本昌は、速球の遅さがネックだ。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
山本　昌	2.92	140	C	S	A	A
今中	4.03	147	A	C	S	B
門倉	4.72	145	B	C	C	A
ジャービス	0.00	141	B	A	B	D
川上	0.00	149	A	A	B	A
古池	5.02	139	C	C	C	B
落合	3.66	142	B	B	B	B
中山	4.34	143	B	C	C	A
宣	1.28	152	S	S	A	C

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
山崎	1	.257	19	54	E	C	–	D	–	–	–	D
愛甲	1	.283	2	20	D	D	–	C	–	–	–	E
渡辺	1	.346	0	4	D	D	–	D	E	–	E	–
立浪	2	.269	14	55	B	B	–	–	S	–	–	C
ゴメス	3	.315	31	81	D	B	–	–	–	C	–	–
李	遊	.000	0	0	S	A	–	–	–	–	S	A
久慈	遊	.257	3	20	C	D	–	–	C	–	B	–
益田	外	.269	2	24	B	B	–	–	–	–	–	B
音	外	.162	1	9	C	C	–	–	–	–	–	C
彦野	外	.306	1	19	D	C	–	–	–	–	–	E
山口	外	.227	2	5	C	C	–	–	–	–	–	B
荒木	外	.179	0	2	A	B	–	C	C	–	C	B
井上　一	外	.288	2	9	D	D	–	–	–	–	–	D
山田　広	外	.154	1	8	C	A	–	–	–	–	–	D
関川	外	.306	5	26	B	C	D	–	–	–	–	C
中村　武	捕	.232	8	36	D	B	C	–	–	–	–	–

西武ライオンズ

マップ SL

走、肩、守の能力が、オールSの松井稼。おそらく、12球団No.1のショートと言ってもいいだろう。ほかには、守備力、走力に目をつぶれば長打力が光るマルティネス。投手では、西口と森慎がいいだろう。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
西口	3.12	147	A	S	A	A
潮崎	2.90	141	B	B	S	S
西崎	3.12	140	C	A	B	C
ブロス	4.99	150	A	C	D	C
豊田	2.93	142	B	A	B	A
石井　貴	3.61	149	A	B	C	D
橋本	1.68	141	B	D	A	B
デニー	3.38	150	A	D	B	D
森　慎	3.28	151	S	A	D	A

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
鈴木　健	1	.312	19	94	D	A	–	C	–	C	–	–
マルティネス	1	.305	31	108	E	E	–	E	–	–	–	–
金村	1	.306	3	26	D	C	–	D	–	D	–	–
高木　浩	2	.278	0	21	C	C	–	–	B	D	–	–
田辺	2	.213	3	13	C	C	–	E	B	C	–	–
ラービー	2	.000	0	0	C	B	–	–	C	D	–	–
高木　大	3	.295	7	64	A	B	D	A	–	A	–	D
松井　稼	遊	.309	7	63	S	S	–	–	–	–	S	–
大友	外	.278	5	45	S	A	–	–	–	–	–	A
佐々木	外	.304	13	57	B	A	–	–	–	–	–	B
原井	外	.268	2	10	B	B	–	–	B	D	–	A
垣内	外	.225	3	12	B	C	–	–	–	–	–	C
河田	外	.203	0	4	A	B	–	–	–	–	–	B
清水　雅	外	.156	0	2	A	C	–	–	–	–	–	C
伊東	捕	.280	13	56	C	A	S	–	–	–	–	–
中嶋	捕	.219	2	14	C	S	D	–	–	–	–	–

オリックスブルーウェーブ

マップ OB

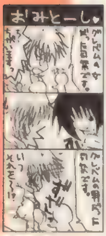
もはや、何も言うことのないイチロー。好みの問題を別にすれば、ぜひ獲得しておきたい選手だ。投手では、星野のスローカーブが魅力。でも、スピードボールがないだけに、狙われると打たれる可能性は高い。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
星野	3.24	131	D	D	S	A
野田	3.29	140	C	B	C	S
フレーザー	4.39	140	C	C	B	B
木田	1.99	151	S	C	C	S
杉本　友	3.35	146	A	A	C	A
伊藤　隆	3.46	143	B	C	C	A
小林	2.56	145	B	C	A	C
鈴木	3.83	140	C	B	B	B
平井	3.98	150	A	C	D	B

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
C・D	1	.302	17	67	D	E	–	D	–	E	–	–
藤井	1	.240	18	57	D	D	–	D	–	–	–	E
大島	2	.239	1	27	B	C	–	–	S	–	C	–
福留	2	.148	1	1	C	C	–	–	B	C	C	–
佐竹	3	.258	0	7	B	B	–	–	C	B	–	–
塩崎	遊	.243	0	6	B	B	–	–	–	C	B	–
小川	遊	.234	11	38	C	B	–	E	C	–	B	–
イチロー	外	.345	17	91	S	S	–	–	–	–	–	S
田口　壮	外	.294	10	56	A	S	–	–	–	–	–	S
谷	外	.272	1	33	B	B	–	–	–	–	–	B
プリアム	外	.000	0	0	E	D	–	–	–	–	–	D
高橋　智	外	.209	5	17	D	D	–	E	–	–	–	D
広永	外	.214	1	2	E	D	–	–	–	–	–	D
嘉勢	外	.770	0	2	C	C	–	–	–	D	–	D
高田	捕	.261	0	3	D	C	C	–	–	–	–	–
高橋　信	捕	.000	0	0	C	C	C	–	–	–	–	–



まんが・静岡県　ごとちさん

近鉄バッファローズ　マップ KB

打線が魅力的な近鉄の中でも、ローズとクラークの両外国人は強力。バランスを考えれば走力A、肩力S、外野Aのローズがオススメだ。そして、投手では大塚。抑えということになっているが、中継ぎでも使える。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
小池	2.96	140	C	A	A	B
岡本　晃	2.82	143	B	B	A	C
高村	4.76	147	A	A	C	B
香田	3.69	138	C	C	D	C
石毛	4.21	148	A	C	D	B
盛田	5.31	143	B	D	B	B
柴田	2.89	138	C	D	A	D
大塚	2.07	149	A	A	C	S
赤堀	3.05	146	A	S	C	B

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
クラーク	1	.331	23	93	D	C	−	D	−	−	−	−
中村　紀	1	.240	19	68	D	A	−	C	−	D	−	−
水口	2	.284	7	50	C	C	−	−	B	C	C	−
吉岡	3	.259	2	4	C	C	−	D	−	C	−	D
村上	3	.270	4	12	C	C	−	C	−	C	−	D
御船	3	.100	1	2	C	C	−	−	−	C	−	D
武藤	遊	.282	0	29	S	A	−	−	B	−	A	−
勝呂	遊	.275	0	8	C	C	−	−	−	C	B	−
Tローズ	外	.307	22	102	A	S	−	−	−	−	−	A
大村　直	外	.281	1	30	B	B	−	−	−	−	−	B
鈴木　貴	外	.261	10	53	C	C	−	−	−	−	−	D
山本	外	.264	12	37	D	D	−	−	−	−	−	D
安部	外	.301	2	24	D	D	−	D	−	−	−	D
的山	捕	.197	4	22	D	A	C	−	−	−	−	−
古久保	捕	.287	2	11	D	C	B	−	−	−	−	−
磯部	捕	.233	0	6	B	B	D	−	−	−	−	D

日本ハムファイターズ　マップ NF

ホームラン王を獲得した、ウィルソンの長打力が魅力。でも打撃以外の能力（走肩外）がオールEなので、獲得してもスタメンでは使いづらい。代打・DH要員ならいいだろう。そのほかには目立った選手がいない。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
グロス	3.63	139	C	A	A	B
石井　丈	3.45	141	B	B	C	B
岩本	4.74	138	C	C	C	C
今関	8.69	147	A	C	D	C
清水	0.00	144	B	B	B	B
芝草	5.26	142	B	C	D	C
下柳	3.49	144	B	B	C	B
黒木　潤	3.82	142	B	B	C	C
島崎	3.98	139	C	B	A	B

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
落合	1	.262	3	43	E	E	−	E	−	−	−	−
西浦	1	.226	4	9	D	C	−	C	−	−	−	−
金子	2	.277	12	53	A	A	−	−	B	−	C	−
広瀬	2	.284	0	6	B	C	−	−	B	C	−	−
片岡	3	.286	17	67	C	A	−	C	−	A	−	−
田中	遊	.254	19	63	C	A	−	−	−	−	A	−
奈良原	遊	.191	0	3	A	C	−	−	B	−	A	−
井出	外	.284	8	45	A	A	−	−	−	−	−	S
上田	外	.300	6	39	A	A	−	−	−	−	−	A
ブルックス	外	.277	16	63	C	B	−	−	−	−	−	C
ウィルソン	外	.274	37	94	E	E	−	−	−	−	−	E
橋上	外	.200	0	8	C	B	−	−	−	−	−	B
藤島	外	.150	1	2	C	C	−	D	E	−	−	D
田口　昌	捕	.197	4	20	E	B	D	−	−	−	−	−
小笠原	捕	.223	0	7	C	C	D	−	−	−	−	−
山下　和	捕	.216	1	7	D	D	C	−	−	−	−	−

福岡ダイエーホークス　マップ FH

打線の破壊力は抜群。中でもサードのロペスは獲得の筆頭候補。捕手として重要な肩力がAで、打力にも見るべきものがある城島もなかなか。投手陣では変化球がいい工藤、ウィリアムズのスピードボールもいい。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
工藤	3.35	144	B	B	S	B
武田	3.85	142	B	B	C	B
吉武	3.54	137	C	B	C	B
ウィリアムズ	0.00	150	A	A	C	D
山崎	7.81	141	B	C	C	D
若田部	4.81	139	C	C	C	D
佐久本	2.26	135	D	D	A	D
永井	0.00	146	A	B	C	A
岡本　克	3.19	141	B	A	C	B

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
吉永	1	.300	29	73	E	D	E	D	−	−	−	−
河野	1	.218	7	24	D	D	−	C	−	−	−	D
若井	1	.289	1	17	D	D	−	D	−	−	−	D
松中	1	.209	0	6	D	C	−	D	−	−	−	E
湯上谷	2	.301	5	28	B	C	−	E	A	B	B	C
柳田	2	.240	1	30	B	B	−	B	B	B	C	−
ロペス	3	.320	30	112	D	C	−	C	−	C	−	−
井口	遊	.203	8	23	A	S	−	−	−	−	S	−
浜名	遊	.241	5	31	A	B	−	D	C	B	A	−
村松	外	.241	0	29	S	B	−	−	−	−	−	A
秋山	外	.245	12	52	A	A	−	−	−	−	−	S
大道	外	.293	6	46	D	C	−	D	−	−	−	C
トンプソン	外	.000	0	0	C	B	−	−	−	−	−	B
柴原	外	.159	1	2	B	B	−	−	−	−	−	C
鈴木　慶	外	.200	0	4	C	C	−	−	−	−	−	B
城島	捕	.308	15	68	C	A	D	E	−	−	−	−

千葉ロッテマリーンズ　マップ TM

パリーグの防御率No.1男・小宮山。特別に優れている部分はないが、オールAという安定感は、やはりパリーグNo.1と言えるだろう。また、小坂は西武の松井稼に次いで、ショートとしては優秀な能力を持つ。

投手

選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
小宮山	2.49	146	A	A	A	A
黒木　知	2.99	148	A	A	C	A
薮田	3.94	141	B	C	C	C
クロフォード	0.00	144	B	C	B	B
園川	4.88	138	C	D	C	C
吉田　篤	1.56	143	B	A	C	B
近藤	4.11	140	C	C	D	D
成本	10.45	146	A	B	B	A
河本	1.96	149	A	C	S	A

野手

選手名	守	率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
福浦	1	.289	6	23	D	C	−	D	−	−	−	−
フランコ	2	.000	0	0	C	C	−	C	A	−	−	−
松本	2	.270	0	7	C	C	−	−	C	−	−	−
初芝	3	.211	7	35	E	B	−	−	−	B	−	−
酒井	3	.237	0	8	C	B	−	E	B	B	B	−
小坂	遊	.261	1	30	S	A	−	−	−	−	S	−
キャリオン	外	.279	14	77	D	C	−	E	−	−	−	D
堀	外	.272	9	47	B	B	−	−	C	D	E	B
立川	外	.274	7	20	C	B	−	−	−	−	−	D
諸積	外	.261	0	13	B	C	−	−	−	−	−	A
平井	外	.245	5	19	C	C	−	−	−	−	−	B
大村　巌	外	.233	3	18	C	C	−	−	−	−	−	C
山下　徳	外	.268	0	4	D	D	−	D	−	−	−	D
佐藤　幸	外	.231	3	13	D	D	−	D	−	−	−	D
吉鶴	捕	.229	1	8	D	B	C	−	−	−	−	−
清水　将	捕	.169	1	8	D	B	D	−	−	−	−	−

まんが／福岡県　菊地涼さん

ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン3 World Cup France'98

● 発売日／98年5月28日 ● 価格／¥5,800
● メーカー／コナミ
● ジャンル／SPG
● 対応周辺機器／MC(2ブロック)、2P対戦可

「世界の壁」を切り崩す重要テクニックを伝授！

W杯では全敗に終わった日本代表。でも、ここで紹介しているテクニックをマスターすれば、日本を使用してレベル5でプレイしても、必ず優勝することができるようになるぞ。日本の夢をキミ自身の力でつかみ取ろう！

基本テクニック

まずは、基本プレーの使い方をしっかり把握しておこう。これらのプレーをマスターすれば、強豪チーム相手やレベル5の敵に対しても有利に試合を運べるぞ。

パス 確実につなぐためには？

1◉フリーの味方を選んでしっかりまわす

パスの基本は確実に回すこと。中盤～最終ラインでは〝絶対に通る〟パスしか出さないようにしていこう。画面外にいる味方へのあてずっぽうのパスは厳禁だ。

2◉パスを受けたら敵の位置を確認

パスを受けてすぐターンするのは危険。ターン時が一番ボールを奪われやすいのだ。敵が近くにいるときは、受け手を動かしてボールを取りにいくことを心がけよう。

3◉前だけでなくバックパスも有効に使う

前戦への縦のパスはもっともカットされやすい。後ろにいるフリーの味方へのバックパスも使いながら、少しずつ、確実に、前へボールを進めていこう。

4◉ヘディングも⊗ボタンで味方にパス

浮きダマを敵と競る場合は、⊗ボタン連打。競り勝てば、近くの味方にヘディングパスをすることが可能。でも、強豪相手やレベルが高い場合は、あまり使えない。

センタリング 状況に応じて使い分けろ

1◉標準的なセンタリング

◯ボタン1回押しで普通のセンタリング。だが、サイドからのループシュートも滞空時間が長い分、FWが走り込むことができ、効果的なセンタリングとして使える。

2◉ライナー性のセンタリング

◯ボタン2回押しで、センタリングのボールがライナー性になる。コーナーキックでも2回押しがオススメ。また、サイドからのシュートもセンタリングとして有効。

3◉グラウンダーのセンタリング

◯ボタン3回押しで、地を這うグラウンダーのセンタリングとなる。カウンター時などに、サイドをゴールライン近くまでえぐってから使うと有効。通る率は低め。

4◉サイドからのショートパスの使用

ペナルティエリア内まで切り込んでいるときには、⊗ボタンのショートパスを使い確実にゴール前の味方にパスしたほうがいい。そのままダイレクトでシュート！

ラインコントロール セレクトボタンでラインを操作

セレクトボタンによるラインコントロール。これは攻撃重視にすれば全体的にラインが押し上がり、守備重視にすればラインが下がりぎみになるというもの。試合の状況に応じて、切り替えるようにしよう。意外に有効なのは、攻撃時のコーナーキック。通常、ペナルティエリア内に味方は3人しかいないが、攻撃重視にすると5人に増えるぞ。逆に守備時のコーナーキックの際は、守備重視にすることで自陣ゴール前にDFの数を増やすことができる。

◀コーナーキック時には、ラインコントロールを使っていこう。

基本戦術

攻撃時はサイドからセンタリング、または中央でパスを回して最後にスルーパス、というのが基本的な攻撃パターン。守備時は中盤でのプレスが重要だぞ。

攻撃 センタリング&スルーは必須

サイドアタック

サイドをドリブルで、またはMFとの連係で切り崩し、中央のFW陣へセンタリング……これが最も点を取りやすいパターンだ。ただし、サイド突破をするのはウイングバックかSB。FWでサイド突破をしては、中央に味方が少なくなるぞ。

▲レーダーを見て、中央に味方がいるのを確認してからセンタリングを上げよう。重要。

中央突破

前戦でパスを回していると、スペースが空くチャンスが訪れるので、そこにスルーを流していこう。なお、ボールを持つ選手が、シュートを打たせたい選手の方向を向くと、その選手が前へ走り出すぞ（アイコンタクト）。ぜひ使っていこう。

▲アイコンタクトを使うと、スルーパスへの反応が早い。決定機を作りやすくなるのだ。

守備 R1+⊗ボタンでプレス!!

中盤

中盤では、とにかくプレス！ ボールを持つ敵の進行をふさぐように位置を取り、敵が接近したらR1と⊗ボタンを同時に押すとボールを奪いやすい。R1+⊗を押したまま、プレスする選手にカーソルを切り替えていく、という手もある。

▲ボールは前から奪うのが基本。奪ったらすぐにパスで展開し、速攻を仕掛けよう。

最終ライン

中盤を突破された場合、CBの選手でボールを奪いにいくのは危険。その後ろにスペースができてしまうからだ。できるだけボランチやSBでボールを奪いに行こう。CBは自動で敵FWをマークしている。マークをはずす必要はない。

▲中盤を突破された際は、まずボランチやSBで、ボールを持った敵を追いかけよう。

●略語・用語説明…【FW】フォワード、【MF】ミッドフィルダー、【DF】ディフェンダー、【CB】センターバック、【SB】サイドバック、【ボランチ】守備的なMF、【ウイングバック】高目のポジションにいる攻撃的SB、【オーバーラップ】DFの選手が攻撃に参加すること、【ニア】サイドから見てゴールの手前側付近（奥側はファー）

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Official Licensed Product of the FIFA 1998 World Cup.
©The France 98 Emblem and the Official Mascot are Copyrights and Trademarks of ISL. Manufactured under license by KONAMI Co.,Ltd. ©1996 JFA

まんが／徳島県 大和飛鳥さん

攻撃パターン10選

基本テクを応用した攻撃術を紹介

慣れてくると得点パターンが限られがちになってくるが、ワンパターンの攻めばかりでは敵を崩すことは難しい。いろいろなプレーを組み合わせ、攻撃のバリエーションを増やすことも考えていこう。そこで、オススメの攻撃パターンを10通り紹介していくぞ。中には成功率の低い（まるで某日本人ＦＷの決定力のような）ものもあるけど参考にしてほしい。

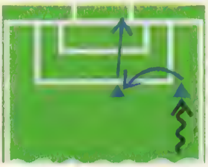
◀得点力を上げるには、シュートまでの展開にも意外性が要求される。

図の見方

▲…味方キャラ
▼…敵キャラ
←…キャラの動き
←〜…ドリブルの動き
←…ボールの動き

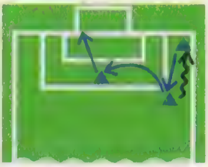
1◉ちょっと早めのセンタリング

センタリングというとゴールライン近くまでえぐってから上げる人が多いと思うが、図のような浅い位置から上げてみるのもいい。この辺からだと、ＦＷや中盤のトップにいる攻撃的ＭＦがダイビングヘッドを決めてくれたりする。上げる場所は、センタリングを上げる選手のパスの精度に応じて、いろいろと変えてみよう。



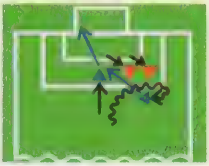
2◉いったん戻してセンタリング

サイドに切り込んだ選手がＦＷである場合に有効なセンタリングがコレ。敵陣に深く切り込んだあと、バックにパスをすると、そこにはＳＢの選手がいてくれる場合が多い。そのままダイレクトでゴール前にアーリークロス気味にロングパスを送ろう。敵のマークを一時的にＳＢに向けさせるだけでも、かなり効果的なのだ。



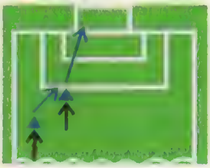
3◉敵を引きつけてスルーパス

ＦＷがボールを持ったら、奪われないようドリブルでサイドに流れる。すると、相手ＤＦがつられて寄ってくるので中央にスペースが空く。ここでＦＷが外回りに回転したあと、中央にスルーやショートパスを流せば決定的チャンスになる。ＭＦがスルーパスを出すよりスペースをつきやすいが、ＦＷのドリブル能力が必要。



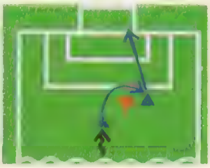
4◉サイドバックからのスルーパス

ラストパス的なスルーパスは、何もＦＷやＭＦだけが出すものじゃない。ＳＢでも斜め前を併走するＦＷの選手にスルーパスを出すことができる。角度のないところからのシュートになるものの、こぼれダマを狙えたり、コーナーキックを取れたりするメリットがある。ただし、シュート方向やパワーゲージの調節が難しい。



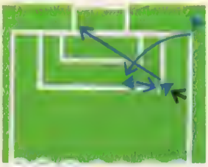
5◉浮きダマのラストパス

ＭＦが上がり目の位置にいるとき、スルーパスではなく、◯ボタン「チョンッ」のフワリと浮かしたパスをＦＷに出してみよう。成功率は低いが、敵ＤＦの頭を越えれば、チャンスになるぞ。これはフリーキックの場合でも使えて、W杯の日本VSクロアチア戦でも中田→城で実際に使っていた。際どいチャンスを作ったが……。



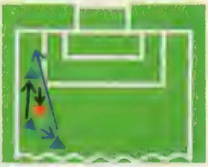
6◉コーナーキックから落としてシュート

まず、コーナーキックから◎ボタン２回押しで、ニアにいる味方めがけてライナー性のボールを蹴る（ポジション争いをしている味方が敵より前に出たときに）。そこで、シュートではなく⊗ボタンを押すと、ヘディングで近くの味方にパスを落とす。そこからダイレクトでシュートをするのだ。センタリングでも使えるぞ。



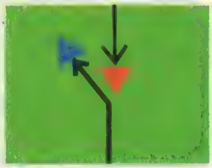
7◉近くの味方にワンツーパス

進行方向に敵がいて前に進めない場合、バックや横の味方にワンツーパス（Ｌ１＋⊗）を出してみよう。すると敵の裏にパスが帰ってきて、敵を振り切ることができる。例えば、オーバーラップしたＳＢが敵ＤＦにマークされ前に進めないとき、近くにいるＭＦにワンツーリターンをもらう、というプレーだ。マスターしよう。



8◉ドリブル突破で数的優位を作れ!

覚えておくとかなり役立つ基本的なドリブル突破法があるので、ここで紹介しておく。ドリブルで進んでいるときに、正面からプレスに来た敵の直前で「クッ」と45度にターンをするのだ（右図）。この方法で１人抜くだけでも、かなり攻撃が楽になる。ただし、ドリブルでの突破をはかる際には、ダッシュは絶対に厳禁。

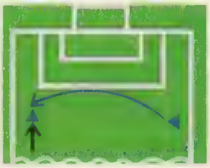


9◉スルーパスでサイド突破

ラストパス以外のスルーパスの使い方で、もっとも有効なのがＳＢへのスルーだ。ＳＢがスルスルとサイドを上がってきたら、スペースの空いている方向へスルーを出そう。走り込んだＳＢがスピードに乗ったまま一気に敵陣深くに切り込み、センタリングできるぞ。サイド攻撃が有効なだけに、使用頻度も高くなるはず。

10◉大きく大胆にサイドチェンジ!

サイド突破を試みたが相手ＤＦが進路をふさぎ進めないとき、レーダーを見て逆サイドのＳＢが上がっているようなら、この選手をめがけて◯ボタンでロングパスを出そう。逆サイドのＳＢに対し「サイドアタック」の戦術を実行していれば、意外に簡単に通るぞ。サイドへのパスを有効に使うことが勝利への近道なのだ。



まんが／東京都 樹村Sさん

ガンダム・ザ・バトルマスター2

●発売日／98年3月12日●価格／¥6,800
●メーカー／バンダイ
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可

隠しMS8体の使用条件&技コマンドを大紹介！

憧れのMSを操って、迫力ある対戦が楽しめる「ガンダム・ザ・バトルマスター2」。なんと、このゲームには8体もの隠しMSが存在する。ここでは、それら隠しMSの使用条件や必殺技のコマンドを紹介しよう！

◀隠しMSを使えば対戦がより盛り上がること間違いなし！

隠しMSの使用条件一覧表

MS名	使用条件
ビグザム	イージーモードで全ステージクリア
ノイエジール	ノーマルモードで全ステージクリア
サイコガンダムMk.III	ハードモードで全ステージクリア
ハイドラガンダム	ハードモードをノーコンテニューで全ステージクリア
ボール	最初から使用可能な12体すべてのMSで全ステージクリア
赤ザク	タイトル画面でL1ボタン4回、R1ボタン4回、L1、R1、L1、R1、L1、R1、L1、R1の順にコマンドを入力する
νガンダム	ハンマ・ハンマを使って全ステージクリア後、ハンマ・ハンマかクイン・マンサ以外のMS使用時に、ランダムで出現するνガンダムを倒す
RX−78	Zガンダムを使って全ステージクリア後、Zガンダム、アッガイ以外のMS使用時にランダムで出現するRX−78を倒す

ビグザム

技名	コマンド
ホーミングミサイル	↓→＋パンチ
拡散メガ粒子砲(超)	↓→↓→＋パンチ

全MSの中で一番巨大。その巨体から繰り出される攻撃はどれも非常に威力が高い。しかし動きが鈍く必殺技が少ないのが欠点。拡散メガ粒子砲がかなり強力なので連発して短期決着を狙っていこう。

ノイエジール

技名	コマンド
有線アームレーザー	↓→＋パンチ
ヘビータックル	↓→＋キック
ホーミングミサイル	↓←＋パンチ
スラスターターン	↓→＋キック
有線アームサーベル	→↓←＋パンチ
メガカノン砲(超)	↓→↓→＋パンチ

常に空中に浮かび、長いリーチを生かした戦法が得意。数々の遠距離攻撃を駆使して戦おう。

サイコガンダムMk.III

技名	コマンド
ショルダーパルスビーム	↓→＋パンチ
ブラストアッパー	→↓→＋パンチ
大型ビームソード	→↓←＋パンチ
メガビームアタック(超)	↓→↓→＋パンチ

強力な必殺技をいくつも持ち、敵に攻撃されても決してよろめかないのが特徴。このことを活かし、ガンガン攻めていくのがもっとも有効な戦法だ。

ハイドラガンダム

技名	コマンド
ビームキャノン	↓→＋パンチ
サイコアームレーザー	↓←＋パンチ
ビームサーベル	→↓←＋パンチ
ハイドラワルツ(超)	↓→↓→＋パンチ

近距離攻撃を得意とするが、飛び道具も豊富なので、遠距離戦でも実力を十分発揮できるMS。技の攻撃力も高いので、初心者でも簡単に扱えるのが○。

ボール

技名	コマンド
120mmキャノン	↓→＋パンチ
掘削用ドリル	↓←＋パンチ
キャノンアタック	↓←＋キック

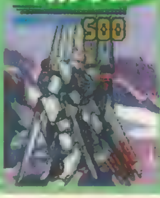
このMSは動きが素早いうえに機体が小さいので敵の攻撃を避けやすい。また、通常技がつながりやすいのでコンボを決めやすいのも特徴の1つ。素早い動きで相手を翻弄して戦おう。

赤ザク

技名	コマンド
ザクマシンガン	↓→＋パンチ
クラッカー	↓←＋パンチ
ライジングタックル	↓→＋キック
ヒートホーク	→↓←＋パンチ
クラッカースペシャル(超)	↓→↓→＋パンチ

ザクIIの能力を全体的にパワーアップしたMS。攻撃方法は変わっていないので、ザクIIを使いなれた人にはオススメ。

νガンダム



技名	コマンド
ビームライフル	↓→＋パンチ
ファンネル射出	←↓→＋パンチ
ファンネル攻撃	↓→＋パンチ
膝蹴り	↓→＋キック
サーベル	→↓←＋パンチ

相手との間合いを気にせず戦えるオールマイティなMS。中でもファンネルをはじめとする強力な遠距離攻撃が有効。

RX−78

技名	コマンド
ビームライフル	↓→＋パンチ
シールドタックル	→↓→＋パンチ
サーベル	→↓←＋パンチ

攻守ともにバランスがとれているものの、強力な必殺技がないため決め手に欠ける。通常技がつながりやすいので、コンボを主体に攻めるのが基本。あとは状況に応じて必殺技を使おう。

●コマンドはキャラが右向きのときのものです。技名のあとに(超)があるものはメガスペシャルアタックです。

まんが／鳥取県 すけろくさん

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998

©1998 JARECO LTD.

GUNばれ！ゲーム天国

●発売日／98年3月19日 ●価格／¥5,800
●メーカー／ジャレコ
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、GC（2P協力プレイ時のみ対応）

秘密の"おまけ"要素をまとめて教えちゃうぞ！

数多くの魅力的なキャラクターたちが爆笑トークを繰り広げるお笑いSTG『ゲー天』。本格派STGとして楽しいこのゲームだが、それと同じくらい魅力的な要素がある。それはゲーム中、敵が落とす〝なす〟を集めて整備モードで交換する〝おまけ〟グッズだ。これは特定の条件を満たせば出現する。ここではその条件を各グッズごとに紹介していくぞ。がんばってすべてのグッズを出現させよう。

▲ボーナスポイントを稼ぐならステージ2がオススメ。

ラジオドラマ（必要ポイント200）

おまけモードにあるラジオをクリックするとラジオドラマが聞けるぞ。クリアしたステージによってドラマの内容が変わるので、こまめに聞いてみよう。また、整備モード上にある〝カセットテープ〟を入手していれば、各ラジオドラマの内容をそのテープに録音することが可能。テープに録音しておけば好きなときにおまけモードで聞くことができるのだ。

▶どのドラマも「ゲー天」ならではの爆笑ドラマだ。

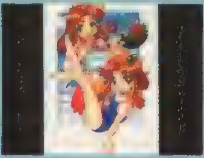
ソングCD&BGM（必要ポイント各200）

BGM集はゲーム中に流れるすべてのBGMが収録されたグッズ。また、ソングCDにはオープニングテーマや挿入歌が収録されているぞ。この2つのグッズは、全7機種のうち1機種でもステージ6をクリアしていれば整備モードに追加され、おまけモードで聞くことができるようになる。

▲◀出現条件はそれほど難しくないので結構早いうちに獲得できるはずだ。

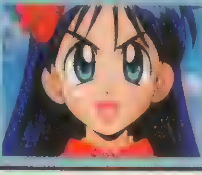
イラスト集（必要ポイント1000）

このイラスト集では、PS版『ゲー天』の登場キャラに加え、アーケード版、SS版に登場したキャラの過去の登場作品のイラストを見ることができる。このグッズは、全7機種のうちの2機種でステージ6をクリアすると整備モード上に出現する。各キャラクターごとに1枚のイラストが用意されているので、お気に入りのキャラクターのイラストを見よう。


◀全グッズ中でもっとも多くのボーナスポイントが必要だ。

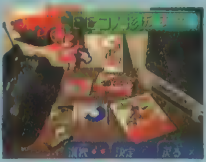
アニメビデオ　前・後編（必要ポイント各300）

アニメビデオ前編は、最初から整備モード上にあるので提示されたボーナスポイントと交換に獲得できる。前編を獲得すると後編が出現するので同じくボーナスポイントと交換してゲットしよう。このビデオには、前後編併せて30分近くにおよぶPS版オリジナルのアニメーションが収録されている。ファン必見のグッズだ。ボーナスポイントは確実に集めよう。


◀「ゲー天」ファンならずとも1度は見ておきたい。

モモコ人形（必要ポイント500）

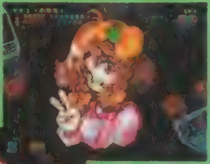
アーケード版、SS版に登場した「ゲー天」のマスコット的なキャラ〝モモコ〟の人形。これは、全7機種でステージ6をクリアすれば整備モード上に出現する。モモコ人形を獲得したあと、おまけモードで人形をクリックすると隠しキャラの使用コマンドが表示されるのだ（詳細は下のコラムを参照のこと）。隠しキャラといっても強くないけどね。

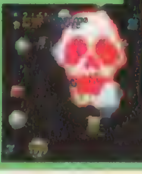

▶モモコ人形がなくても下の隠し自機は使えるぞ。

隠しキャラ「モモコ、みーとん、ポーク」で遊ぼう！

魅力あふれるキャラが多く登場するこのゲームにさらに個性的な3人（?）の隠しキャラが存在することが明らかに！1人は、アーケード版、SS版で多くの人々の人気を集めたモモコ。そして、残りの2人はPS版で初登場となる新キャラのポークとみーとんだ。基本的な性能は、モモコはさくら、ポークとみーとんはぴぐと同じ。初心者にも遊びやすいので安心だ。なお、モモコのみ、ボンバーを放ったあとのグラフィックが違う（おなじみのモモコボンバーになる）ので、1度見ておいて損はないぞ。さっそく使用コマンドを入力し、隠しキャラを使って遊んでみよう。

キャラクター名	使用コマンド
モモコ	キャラ選択でさくらに合わせてL1、R2、△を押しながら決定
みーとん	キャラ選択でぴぐに合わせてL1、L2、△を押しながら決定
ポーク	キャラ選択でぴぐに合わせてR1、R2、△を押しながら決定




◀▲モモコボンバーのパターンは全部で5種類ある。キミは全部見ることができたかな？

まんが／三重県　マガミタキさん

銀河英雄伝説

●発売日／98年5月28日●価格　¥5,800
●メーカー／徳間書店
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器　MC（2ブロック）

銀河を平定するために有効な戦術、戦法を伝授！

艦隊戦は艦隊数の多い方が有利。しかし、ときには少数の艦隊で多数の敵を撃破しなければならないときもある。ここではそんな不利な状況を打破する戦術や戦法を伝授。

◀多数の敵に少数で勝つことも可能だ。

ポイント1◉士気値はこまめにチェック

戦闘を行うことによって下がっていく士気値。この士気値は艦隊の防御力と大きく関係があり、数値が下がっていくと、防御力も下っていくのだ。士気値が60%以下になったら一端戦線を離脱させ、回復してから戦線に復活させるようにするのが得策だ。

▲下がった士気値は、戦線を離脱すれば回復する。

ポイント2●攻撃は正面で受けよう

▲激しい艦隊戦のときでも、なるべく敵の攻撃は、正面で受けるようにしよう。

艦隊の防御力は敵の攻撃を受ける方向によって大きく変化する。正面からの攻撃は、パラメータの数値通りの防御力を発揮するが、側面からの攻撃になると数値の2分の1しか発揮できないのだ。また、後方からの攻撃には4分の1の防御力しか発揮できないので要注意。

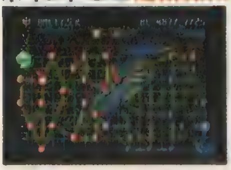
敵艦隊の側面、後方を取るコツ

敵艦隊がこちらの艦隊より動きが素早ければ、艦隊の回頭運動だけで対処。また、敵艦隊の動きが遅いときは、敵艦隊が回頭した方向と反対側にこちらも回頭＋移動。そして敵艦隊と平行になる少し前に敵艦隊側に艦隊を回頭させれば、側面や後方を取れるぞ。

◀敵の提督を確認するのもポイントの一つ

▶ときには敵の動きを先読みするのもよい。

ポイント3●補給線は分断されないように



▲このことは敵にも当てはまる。敵が攻め込んできたら背後に回り込み補給線を断ち切ろう。

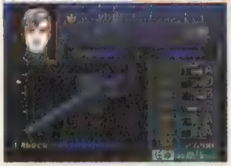
首都星系から艦隊が占領した星域まで、1つのライン（補給線）が引かれる。このライン上の星域が敵に占領され、分断されてしまうと、その先に駐留している艦隊の疲労度が上がり、攻撃力や、防御力が下がってしまうのだ。ラインを絶たれないように注意しよう。

ポイント4◉提督には参謀が必要

艦隊を出撃させる前には、必ず提督のデータをチェックして、その提督の低い能力値を補える将校を参謀に任命するようにしよう。参謀を就けることによって、その提督が率いる艦隊の能力値がアップする。1つの艦隊には、最大3人まで任命することが可能なのだ。

▲無理に3人の参謀をつけなくても○。基本的には、原作通りの参謀をつけるのが一番！

ポイント5◉艦隊の再編成も1つの手

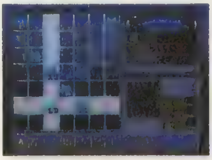


▲帝国軍はミュラーやケスラー、同盟軍ではルグランジュやシトレが使えるぞ。

ゲームをスタートした時点では、艦隊数が多くても、能力値があまり優れていない提督が何人か存在する。このような提督は作戦に参加させても活躍できないので、思い切って艦隊を解散させて、能力値の高い将校を提督に任命し、艦隊を再構成するのも1つの手だ。

ポイント6◉艦隊の配置にも気を配ろう

合流させる艦隊の編成はすべて同じにしないことをオススメする。なぜなら同じ編成の艦隊でフォーメーションを組むと、お互いの艦隊の欠点を補うことができないからだ。遠距離戦、近距離戦、それぞれ得意な編成を織り交ぜておけば、どんな戦闘になっても臨機応変に対応することができるぞ。



▲艦隊の配置はいつでも変更可。臨機応変に変化させよう。

▼配置変更で、敵を囲むことも良策の1つ。

ポイント7◉艦隊編成で作戦の能率UP

艦隊編成は艦隊の性能を大きく変える要素の1つ。自分がこれから行う作戦や、艦隊の用途を先に考え（要塞を攻略したいときには揚陸編成に、また急いで援軍に向かいたいときには遊撃編成にする）、下の艦隊編成データを参考にしながら作戦に合った編成を心掛けよう。

艦隊編成データ一覧表

編成名	速力	防御力	近距離戦	中距離戦	遠距離戦
通常編成	普通	高い	普通	強い	強い
遊撃編成	速い	やや低い	弱い	強い	強い
打撃編成	遅い	低い	強い	普通	普通
警備編成	遅い	低い	弱い	強い	普通
揚陸編成	遅い	低い	弱い	普通	弱い

©1998 田中芳樹・TKKW ©1998 徳間書店・Micro Vision

まんが：北海道　田阪ほあろさん

©ARC SYSTEM WORKS.,LTD

ギルティ・ギア

●発売日／98年5月14日●価格／¥5,800
●メーカー／アークシステムワークス
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、2P対戦可

隠しキャラクター3人の使用条件を大公開!!

相手を一撃で倒せる一撃必殺技やガトリングコンビネーションなど、魅力的なシステムが満載の『ギルティ・ギア』。対戦ACTといえばなんといっても隠しキャラの存在が気になるよね。ということで、ここでは隠しキャラとなるテスタメント、ジャスティス、梅喧の3人の使用コマンドと条件と必殺技のコマンドを紹介しよう！

▲それぞれが個性的で独特な技を使うぞ。

隠しキャラ使用コマンドと条件

本体起動後から、タイトルロゴが表示されるまで、✚下、[illegible]、L1、R1を同時に押し続ける。また、このコマンドのほかにゲームを1度でもクリアするとテスタメントとジャスティスが使用可能に。ソルかカイでプレイして梅喧を出現させ、倒してゲームをクリアすると梅喧が使えるぞ。

テスタメント

トリッキーな動きで相手を翻弄せよ!

テスタメントはトリッキーな性質の技をいくつも持っており、相手の不意を突きながら戦うタイプのキャラ。とにかく、必殺技を連続で使っていち早く主導権を握ることが勝利への近道だ。接近戦があまり得意ではないので、画面内にしばらくの間滞空するファントムソウル（1画面内に最大5個まで出せる）を使って相手の接近を防ごう。チャンスがあれば下のオススメコンボを狙ってみるといいぞ。

技名	コマンド
ファントムソウル	↓↘→＋□
エグゼビースト	←↙↓↘→＋○
グレイブディガー	↓↘→＋△
パンツァーセンチピード	→↓↘＋△
ディメンションサイズ	↓↙←＋×
ナイトメアサーキュラー	↓↘→↓↘→＋○

▲ファントムを出してからエグゼビーストを出すといい感じだ。

オススメコンボ
パンチ→キック→弱斬り→強斬り（3段[illegible]
を減らすことができるぞ

ジャスティス

インペリアルレイを華麗に使いこなせ!

ジャスティスは、ほかのキャラに比べて基本性能が高く、通常技や必殺技なども強力なものばかり。その中でもインペリアルレイは群を抜いて強力。しかも、攻撃範囲が恐ろしく広いので、これだけで相手を倒すことも不可能ではないのだ。下のオススメコンボを参考にインペリアルレイを連続技に組み込めれば相手の体力ゲージを大量に減らせるぞ。うまくいけば気絶させることも可能なので、そのときはもう1度コンボを叩き込んで勝負を決めよう。

技名	コマンド
ストライクバックテイル	←↓↙＋×
ミカエルソード	←↙↓↘→＋△
インペリアルレイ	→←↙↓↘→＋△
ヴァルキリーアーク	↓↘→＋□
ガンマレイ	←→←→↘↓↙←＋○

▲どんな状況からでもコンボを出せるように練習しよう。

オススメコンボ
ジャンプキック→ジャンプ弱斬り→パン[illegible]
えに、気絶させることが可能だ。

梅喧

弱斬り・強斬りを中心に攻めまくれ!

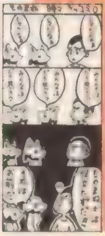
梅喧は攻撃力が高く、技の攻撃判定も広いためパワータイプのキャラと言える。ダメージの大きい弱斬りや強斬りを中心に攻めて、相手のふところに跳び込んだら連続技で一気にゲージを減らそう。ただ、接近戦だけだと攻撃がワンパターンになりがちなので、ときには畳替しで遠くから攻撃するなど、戦い方を工夫することも必要だぞ。畳替しはチャージアップでレベル3までパワーをためれば、それだけでも相当な威力なのでどんどん使っていこう。

技名	コマンド
畳替し	↓↘→＋×
畳替しチャージアップ	↓↘→＋R1押しっぱなし
妖斬扇	→↓↘＋△
鎌閃	←↙↓↘→＋○
連ね三途渡り	↓↘→↘↓↙←＋○

▲跳び込んできた相手に対しては妖斬扇がオススメ。

オススメコンボ
ジャンプ強斬り→弱斬り（2段目をキャ[illegible]
チャージアップしているとつながらない。

●コマンドはキャラが右向きのときのものです。



まんが　北海道　暮新さん

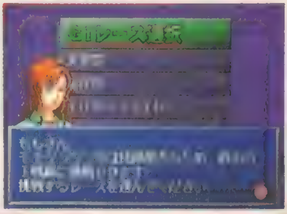
クラシックロード優駿2

●発売日／98年4月2日●価格／¥5,800
●メーカー／ビクター インタラクティブ ソフトウェア
●ジャンル／競馬SLG
●対応周辺機器／MC（3ブロック）／4P対戦可

©1998 株式会社プログレス ©1998 Victor Interactive Software Inc.

有馬記念を制覇するためのポイントを伝授!!

このゲームの第一目標は、有馬記念制覇。有馬記念に勝てば、名脇役モード、それに勝てば、スーパーホースモード…と、目標が増えていく。やはり最初の有馬記念に勝たないことには先に進めないし、ここでコツがわかれば応用もできる。というわけで有馬記念制覇を目指すためのポイントを紹介していこう。まず気をつけておきたいのは、プレイ年数が3歳6月から4歳6月までの約1年間であるということ。春のクラシックに勝たないと秋のGI戦線に挑戦できないので、短期集中型の無駄のない調教をしよう。もちろん、配合も一発狙いの方がよいのだ。成長は早熟〜普通型で素質だけで走ってしまうような馬。そんな馬ができたら、大事に育てていこう。



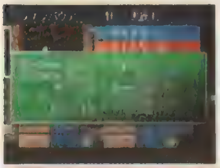
◀その年のGIを制した馬の強さと、自分の馬の強さを比較してレースを選ぼう。

基本編

基本的な配合や調教方法のポイントを紹介。とくにすべての基本となる配合は、ニックスとインブリードの組み合わせが重要。まずは名馬の素質を持つ馬が生まれないことには始まらないぞ。

1◉ 配合のコツは ニックス&インブリード

まったくデメリットがないニックスは、本数が多ければ多いほどいい。最大10本まで可能だが、とりあえずは4〜5本を目標にして、それにプラスした効果的なインブリードが発生する配合を探してみよう。ニックスだけ本数が多くても、インブリードによる上乗せがなければ、強い馬はできないのだ。ただし、血が濃いと故障しやすくなるので18.75%を超える血量は避けたほうがいい。



◀ホリスキー×ダイナカールは、ニックス5本＋奇跡の血量。

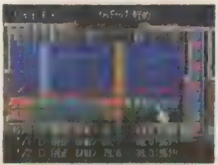
2◉ 調教はウッドと坂路 オマカセは西山がベスト

調教は基本的にウッドだけでもかまわない。ウッドは多少疲労がたまりやすいが、脚に負担をかけないので、無理をしないかぎり故障の不安はないはずだ。ただし、疲れがたまりにくいタイプの馬は坂路をメインに調教していきたい。坂路は疲労度が高いものの能力の伸びがいい。馬の特徴に合わせた調教メニューを組んでいこう。また、オマカセ調教の場合は、堅実派の西山を選ぶといい。

◀オマカセでもそれなりに育ててくれるのでラクではあるが…。

3◉ 休養放牧はしないように 調教や出走間隔を考える

1年間という短期決戦となるこのゲームでは、なるべく休養放牧しないでみっちり鍛えていきたい。そのためには、馬の疲労度をチェックして絶対に無理をさせないように調教やローテーションを考えていこう。厩務メモで馬の適距離を把握し、ステイヤータイプの馬は適クラまでデビューを遅らせよう。無理して走らせるよりそれまでの間は調教で鍛えたほうがいい結果も出やすい。



◀レース間隔はなるべく1カ月以上あけて、疲労が増さないように。

応用編

基本編をもとに、さらに上を狙うための（上級者にしてみれば、これも基本ではあるが）ポイントがコレ。厩務メモはマメに見ておかないと、コメントの変化に気がつかないぞ。

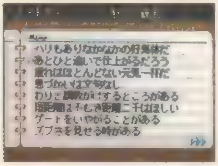
1◉ 奇跡の血量にかけて 名馬を作り上げろ!!

実際にもトウショウボーイのように奇跡の血量（18.75%）で配合された名馬は多い。この配合は、歴史的な名馬が生まれるかわりに、インブリードの弊害で駄馬も生まれることが多く絶対的なものではない。が、「CR」の場合、名馬が生まれることが比較的多いので、一発にかける価値は十分にある。もちろん、名馬が生まれたとしても、それを生かすか殺すかは調教しだいではあるが…。

◀ヘイルトゥリーズンの奇跡の血量。当たれば相当能力が高くなる。

2◉ 厩務メモを参考に 弱点を克服しよう

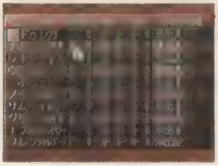
厩務メモは必ずチェックして、各馬の特徴をつかんでおきたい。とくに弱点に関しては重要で、早めに克服させるようにしよう。とくにゲート難は、入厩時にゲート練習を積んでデビュー前に解消させておきたい。腰が甘い場合は、坂路で解消できるが、疲労がたまるので、たまにウッドやゲート練習を挟んでいこう。各コメントは予告なしに変化していくため、毎週チェックしたほうがいい。



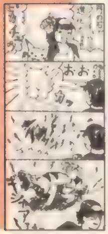
◀厩務メモは適距離や馬の調子などもわかり情報の宝庫といえる。

3◉ 出走レースは有力馬を 避けて登録

出走登録時には、出走馬をチェックして本番のクラシック前に有力馬と対決させないようにレースを選択しよう。とくに能力が成長途上にある3歳時は、取りこぼしがあるとローテーションに狂いが生じ、無理な出走をさせてしまいがち。格上挑戦する場合にも慎重にレースを選んでいこう。でも、馬の能力を計るためには、あえて格上挑戦で有力馬と戦わせてみるという手もあるぞ。



◀負けてしまったら、そこまでの馬だったという見方もある。



まんが／大分県 へいほうさん

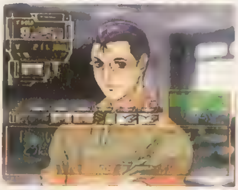
©1998 MAINICHI COMMUNICATIONS./SCIO/Stingray

個人教授 La Leçon Particulière

- 発売日／98年4月9日 ●価格／¥5,800
- メーカー／毎日コミュニケーションズ
- ジャンル／育成SLG
- 対応周辺機器／MC（2ブロック）

教え子5人の依頼条件を大紹介!!

6人の女の子の家庭教師になれるというシチュエーションがとっても魅力的な「個人授業」。教え子を無事大学に合格させるのが目的のこのゲームだが、最初に登場するのは遥1人。ほかの女の子と会うにはゲームを進めながら特定の条件を満たさなければならない。ここでは、なかなか女の子たちに会えないという人のために、出会いの条件を詳しく説明していくので要チェックだ！



▲勉強だけでなく友だちとの仲を深めることも重要な意味を持つ。

千堂ちひろ

遥と遥の母親の信頼度が高く、友だちとの友好度が高い状態で遥の家を訪問すると「最近忙しい？」と聞かれる。ここで「そうでもないよ」の選択肢を選ぶと、ちひろが家庭教師を欲しがっていることを聞かされるぞ。このイベントのあと、パラメータの必要条件を満たせば、その次の日曜日の夜にちひろの義母、有里巳から家庭教師依頼の電話がかかってくる。このほかに、遥の学校の文化祭で紹介されるパターンもあるので覚えておくといいかも。

必要パラメータ

英語	850
理科	800
数学	700

西村菜々子

まずは火曜日の18時、水曜日の16時、土曜日の18時のいずれかにコンビニでバイトして菜々子と知り合いになろう。そのあと、コンビニのバイト中に菜々子と5回以上会話した（あいさつだけの場合を除く）状態でパラメータが必要条件を満たしていればその週のバイト中に菜々子本人から家庭教師を依頼される。ちなみに、菜々子と知り合う手順としてバイトを始める時間が上記とピッタリ一致していないとだめ。

必要パラメータ

英語	800
理科	800
数学	600

山代有希

松田先輩に2回以上大学で会っていて、なおかつ1回以上夜中に自宅へ、乱入されていることが最低条件。そして、以上の条件を満たした状態で街を26回以上ぶらついていると有希と知り合いになることができる。その後、パラメータの必要条件を満たせば、次の日曜日の夜に有希の父親、惣角から家庭教師を依頼する電話がかかってくるのだ。なお、1日の最後のコマを休養にすると松田先輩に乱入されることを覚えておこう。

必要パラメータ

国語	600
英語	600
社会	600

龍宮寺麗美

麗美との最初の出会いは4月14日以降の講義コマンド実行中。そのあと、街をぶらつくと一定の確率で麗美に会うことができるぞ。そして、街で4回以上麗美に会い、さらに友だちとの友好度が高い状態でパラメータの必要条件を満たせば、次に麗美に会ったときに家庭教師を依頼される。また、街で麗美に会いたいときは18時～22時までの時間帯が狙い目。高い確率で麗美に会える。

必要パラメータ

数学	800
理科	800
英語	700
国語	600
社会	600

堂 沙絵

仲居の誘いを受けて合コンに行き、相手校が織百合女子大の場合に沙絵の姉、沙耶に会えることがある。彼女に会うといろいろ質問されるので、気に入られるような選択肢を選ぼう。これを数回繰り返すと、そのうち沙耶が合コンに来なくなる。そのあとパラメータの必要条件を満たせば9月14日以降、沙耶から沙絵の家庭教師を依頼される。沙耶と出会うためにも、仲居に合コンに誘われたら必ず行くようにしよう。

必要パラメータ

国語	850
社会	700
英語	850

快適な教師生活を送るためのワンポイントアドバイス!

◉松田先輩の突然の襲撃を防ごう

毎週、週末近くになると夜に松田先輩が主人公の家を訪ねてくる。家に上がり込まれると、長話につき合わされて体力が大幅に減少してしまう。こんな困った先輩のために貴重な睡眠時間を奪われないためには、月曜日～土曜日の最後のコマに「休養」以外のスケジュールを入れておこう。こうすれば松田先輩が訪ねてきても外出中なので、話につき合わされることがないのだ。また、最後のコマに入れるスケジュールとしては、古本屋でのバイトがオススメ。2時間で終了するし、週に6日のペースで続ければお金も結構貯まるのだ。

◀日曜日に松田先輩が家に訪ねてくることはないので、夜の時間帯は有意義に使おう。

◉受け持つ教え子を1人にしぼり込もう

家庭教師をすると、プレイヤーの（教えた教科の）パラメータが低下してしまう。教え子が1人や2人ぐらいなら1週間で補うことも可能だが、それ以上の人数だとパラメータの回復は非常に困難になる。さらに、パラメータの低下は教え子への育成効果の低下にもつながるのだ。このような状況で家庭教師を続けるといずれクビになる恐れもでてくるので、複数の教え子を受け持つのは極力避けた方が得策。多くても2人までにとどめておくことをオススメするぞ。欲張らずに狙っている女の子だけ家庭教師を引き受けるようにしよう。

▶ハッピーエンドを迎えるためにも狙った女の子以外に家庭教師を依頼されたらきっぱりと断ろう。

まんが／北海道 哲-PAYさん

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

●発売日／98年5月28日●価格／¥5,800
●メーカー／SNK
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器　MC(1ブロック)／2P対戦可

©SNK 1997

オロチを含む全隠しキャラを一挙公開!!

「KOF」シリーズも4作目。今作は、3種類のジャンプや緊急回避といったテクニカルなプレイが楽しめる上級者向けの「アドヴァンストモード」と、投げ以外に対して無敵になれる「攻撃避け」を採用した初心者向けの「エキストラモード」の2種類のモードを採用。誰でも楽しめる作品になっているのだ。今回は全隠しキャラの使用コマンドと必殺技を紹介しよう。

全隠しキャラ使用コマンド

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ／ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ／オロチチームの3人	キャラ選択画面で、R1+L1を同時押しすると5人すべてが出現する。
オロチ	上記の5キャラを出現させた後、キャラ選択画面でR2+L2を同時押しする。
『'94』の草薙京	選択画面で、スタートボタンを押しながら草薙京を選択する。

全隠しキャラ必殺技コマンド

PS版には、7人の隠しキャラが登場する。オロチ以外は通常から使用できるオリジナルキャラが存在するが、必殺技や技の特性が変更されているため、完全に別キャラといえる。下の技表を参考にしながらプラクティスモードで練習してみよう。

▶オロチは1Pモードでは使えないので注意。

『'94』の草薙京

飛び道具の「闇払い」、対空技の「鬼焼き」、突進技の「朧車」と、非常にスタンダードなキャラ。ジャンプ攻撃から全ての必殺技がつながるが、大ダメージを狙うなら「朧車」がオススメ。体力ゲージの約4割を奪うことができるぞ。また、超必殺技の「大蛇薙」が連続技になるので、使用できる状況なら狙ってみよう。

必殺技名	コマンド
百八式・闇払い	↓↘→+P
百式・鬼焼き	→↓↘+P
百壱式・朧車	←↓↙+K
秘奥義　裏百八式・大蛇薙(※)	↓↙←↙↓↘→+P

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

オロチの血に暴走した庵は、移動スピードと攻撃力が格段にアップし、よりアグレッシブな戦いができる。連続技は、ジャンプ攻撃→立ち強P→葵花が、簡単な上にダメージも大きいのでオススメ。また、移動スピードが上がったため、屑風→近距離強P→屑風…という、オリジナル庵では不可能な連続技もつながる。

必殺技名	コマンド
百八式・闇払い	↓↘→+P
百式・鬼焼き	→↓↘+P
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←
百弐拾七式・葵花	↓↙←+P(3回入力可能)
屑風	(相手の近くで)←↙↓↘→+P
禁千弐百拾壱式・八稚女(※)	↓↘→↘↓↙←+P
裏百八式・八酒杯(※)	↓↙←↘↓↘→+P

ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ

暴走レオナもスピードの向上により、グランドセイバーのヒット後に追い打ちが入るなど微妙にパワーアップしている。連続技は、技の出が速いムーンスラッシャーをメインに。また、超必殺技が使えるならジャンプ強P→立ち強K→リボルスパークを狙ってみよう。立ち強Kが2段技なのでキャンセルしやすいぞ。

必殺技名	コマンド
ムーンスラッシャー	↓タメ↑+P
グラントセイバー	←タメ→+K
Xキャリバー	↓タメ↑+K
ボルテックランチャー	←タメ→+P
アイスラッシャー	↓↙←+P
Vスラッシャー(※)	(ジャンプ中)↓↘→↘↓↙←+P
リボルスパーク(※)	↓↙←↙↓↘→+K
グラビティストーム(※)	↓↘→↓↘→+P

オロチチーム 七枷社

オロチチームの社は、必殺技がすべて投げ技に変更されているが、通常技はニューフェイスチームの社と同じなので中段技の近距離立ち強Kと下段技のしゃがみ強Kの2択攻撃で攻めていける。連続技は、ジャンプ攻撃→立ち強K→にらぐだいちがオススメ。遠くへ投げるので、相手を画面端に追いつめやすいぞ。

必殺技名	コマンド
むせぶだいち	(相手の近くで)→↘↓↙←→+P
にらぐだいち	(相手の近くで)←↙↓↘→+P
おどるだいち	←↙↓↘→+K
くじくだいち	↓↙←+P
あらぶるだいち(※)	(相手の近くで)←↙↓↘→←↙↓↘→+P
ほえるだいち(※)	↓↘→↓↘→+P
あんこくじごくごくらくおとし(※)	(相手の近くで)→↘↓↙←→↘↓↙←+P

オロチチーム シェルミー

必殺技がすべて打撃技になっているので、相手の不意をついてのコマンド投げという奇襲攻撃はムリ。めくりやすいジャンプ強Pで積極的に攻めよう。うまくめくれたら、立ち強P→レバー入れP→やたなぎのむちとつなごう。超必殺技が使えるようなら、最後をあんこくらいこうけんにすれば大ダメージだ。

必殺技名	コマンド
やたなぎのむち	↓↙←+P
しゃじしのおどり	↓↙←+K
むげつのらいうん	←↙↓↘→+PorK
らいじんのつえ	(ジャンプ中)↓↘→+K
しゅくめい・げんえい・しんし(※)	↓↙←↙↓↘→+K
あんこくらいこうけん(※)	↓↘→↓↘→+P

オロチチーム クリス

多彩な必殺技をもっているため一見万能キャラに見えるが、性能はどれもイマイチ。あまり必殺技に頼らず、ジャンプ攻撃で攻めよう。連続技は、ジャンプ攻撃→しゃがみ弱P→ししをかむほのお→ふっとばし攻撃がオススメ。ししをかむほのおは、追い打ちが可能なので、最後を超必殺技にしても大丈夫だ。

必殺技名	コマンド
かかみをほふるほのお	↓↙←+P
つきをつむほのお	→↓↘+P
ししをかむほのお	(相手の近くで)←↙↓↘→+P
たいようをいるほのお	↓↘→+P
だいちをはらうごうか(※)	↓↘→↓↘→+P
あんこくおろちなぎ(※)	↓↙←↙↓↘→+P

オロチ

オロチの持っている必殺技の中で、もっとも強力なのが「衝撃波を出す」。技の出は少々遅いが、ダメージは大きくヒット後に追い打ちができるので、これをメインに使っていこう。連続技は、ジャンプ攻撃→しゃがみ強P→衝撃波を出す→斜め上にバリアを張るがいいだろう。自信があるなら最後を超必殺技にしてみよう。

必殺技名	コマンド
火柱を起こす	→↘↓↙←+PorK
衝撃波を出す	↓↘→+弱P
前方にバリアを張る	↓↘→+弱K
斜め上にバリアを張る	↓↘→+強P
相手の飛び道具を跳ね返す	↓↘→+強K
画面全体に光を浴びせる(※)	↓↘→↓↘→+P
相手を引き込んで魂を抜く(※)	↓↘→↓↘→+K

※コマンドはキャラが右向きのときのものです。
(※)印の付いた技は超必殺技です。

まんが／東京都　稲葉那智さん

サンダーフォースV パーフェクトシステム

●発売日／98年5月21日●価格／¥5,800
●メーカー／テクノソフト
●ジャンル／STG
●対応周辺機器　MC(1ブロック)／AC(DS対応)

© 1997, 1998 Technosoft Co., Ltd.

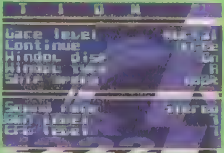
隠し機体に乗り込んで、楽々クリアを目指そう!

デジタルビュワー内にあるテキストには、通常の機体以外に生産されたRVRシリーズの機体も紹介されている。

これらの機体はコマンド入力によって使えるようになるので、ぜひとも試してほしい。それぞれに操作感覚やショットの性能で極端な特徴づけがなされているぞ。中には、タイムアタックに適した機体もあるのだ。

とにかくコンティニューを増やす

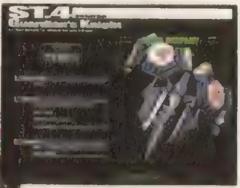
ゲームの稼動時間が3時間を越えるごとに、コンティニュー回数は1回ずつ増え、最大で99まで増加する。でも、ノーマル以上の難易度でグッドエンドを見れば、一気にフリーコンティニューとなるのだ。



▲ノーミスで進むのが基本だが、攻略段階ならフリーで。

◉デジタルビュワーコンプリート作戦

デジタルビュワーは、各難易度をクリア(グッドエンド・バッドエンドどちらでも可)すると、それに対応したグラフィックが追加されていくぞ。それに加えて、プレイカウント(2回で1枚追加)によっても増えていくので、クリアできなくても計96回プレイすればすべてのグラフィックが見られるぞ。

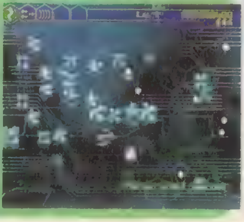


▲ボスグラフィックなどは、そのボスのところまで到達しないと追加されないのだ。

クリアレベル	追加グラフィック
Kids	3、4ページの絵が出現
Normal	3、5ページの絵が出現
Hard	3、6ページの絵が出現
Master	3、7ページの絵が出現

これは必見のデモ画面!

初期状態でのデモ画面は1～3面までしかないが、クリア(グッドエンド、バッドエンドどちらでも可)すれば、6面までのデモ画面が見られるようになる。とくに6面のデモは、武器をまったく使用しないでよけまくるプレイが圧巻なのだ。



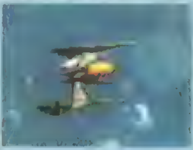
発見! 新鋭機3＋α

これらの機体を使用する条件は、ノーマルゲームではコース選択を終了するときに2Pコントローラの対応ボタンを押しながら決定。タイムアタックでは、ボス選択後、自機選択でカーソルをRVR01に合わせ2Pコントローラの対応ボタンを押しながら決定しよう。

RVR01E(量産型)

攻撃力は通常の機体の37.5%だが、スコアは2倍。これだけ聞けばハイスコア狙いに最適の機体のように思えるが、なにしろおっそろしく弱く、オーバーウェポンを使いまくってもなかなか敵が倒せない。上級者向けの機体といえる。

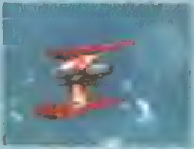
対応ボタン	△



RVR01His(機動性重視型)

攻撃力は通常の112.5%、スピードは218.75%で、速度を50%に落としてもなかなか速い高機動を誇る機体。クローの回復速度は、0.75%と遅めだが、もとの攻撃力が高く設定されているので気にならないほど使い勝手がいい。オススメ。

対応ボタン	○



RVR01EX(火力重視型)

攻撃力はなんと通常の2倍近い175%で、クローの回復速度も1.5倍なのでオーバーウェポンがバリバリ使える。ただし、スピードはとてつもなく遅い37.5%。1面の海底で登場する巨大なヘビ(?)さえよけられれば、あとは楽勝。

対応ボタン	□

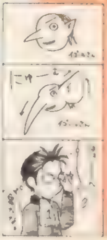
RVR02b(02重武装型)

5面で登場する強力な合体バージョン。この機体は、ノーマル以上の難易度をグッドエンドでクリアすると、タイムアタックで使えるようになる。機体がデカイのでよけにくいが、通常のショットがオーバーウェポンだけに超強力。

対応ボタン	なし

◉そして極めし者への挑戦

難易度ハードをクリアすると、さらに難しいレベルのマスターモードが登場する。このモードはザコの出現が多く、撃ち返しも有りで通常の機体では手こずるはずだ。そこで隠し機体の中でも、機動性重視のRVR01Hisをオススメしたい。全体的にザコの動きも速くなっているので、この機体なら対応できるし、その攻撃力も魅力なのだ。



まんが　埼玉県　卯月零哉さん

Gダライアス

●発売日／98年4月9日 ●価格／¥5,800
●メーカー／タイトー
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

© TAITO CORP.1986,1997,1998

全15ゾーン完全制覇のためのポイントを徹底攻略!!

横スクロールＳＴＧの名作、『ダライアス』シリーズの最新作『Ｇダライアス』。かなり難易度の高いこのゲームをクリアするには、全15ゾーンのルート選択も重要だが、キャプチャーボールを使って、いかにして敵を利用するかが最大のポイントになってくる。ここではキャプチャーした敵の利用法をはじめ、ハイスコア（ゴールドホーク）を目指す人に役に立つ情報を、徹底的に紹介。また、知って得するウラ技も見逃すな！

▶ゾーンに登場する、どの敵をキャプチャーするかが重要。

◉シルバーユニット得点変化の謎

ゾーンの特定の場所に、ミサイルを当てると出現する〝シルバーユニット（得点ボール）〟の得点が、取得するたびに変化することに気が付いた人も多いはず。実はこれ、自機の前部、上部、下部、後部の、どこで取得するかによって得点が変化するようになっているのだ。法則は以下の通り、前部＝100点、上部＝800点／3200点／25600点からランダム、下部＝400点／6400点／12800点からランダム、後部＝50点／200点／1600点／51200点からランダム、となっている。

▲高得点を狙うなら、〝シルバーユニット〟は自機の後部で取得しよう。

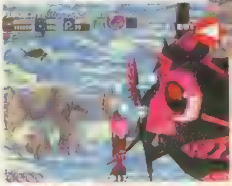
◉キャプチャーした敵の利用法

ゾーンに登場する敵の種類によって、キャプチャー後の攻撃方法が違うので、使えると感じた敵の種類をしっかりと覚えておこう。また、攻撃力と防御力がかなり高い中ボスも、外装（ヘッドパーツ）を破壊した後ならキャプチャーが可能になる。さらに、中ボスはキャプチャーした後に、✚キー↓↘→＋○や✚キー←↙↓↘→＋○などの、コマンドを入力（敵の種類で異なる）することで、通常の攻撃とは違った、超強力な特殊攻撃を打ち出すことができるのだ。

▲中ボスは外装を破壊した後はモロイので、すぐにキャプチャーしよう。

◉キャプチャー後のよけ方

キャプチャーした敵は、うまく誘導して敵の攻撃をよけさせないと、一定のダメージを受けてすぐに破壊されてしまう。そこで、破壊されないようにするには〝タメ〟を使ってキャプチャーした敵を縮小させるのが有効。キャプチャーした敵を、α（アルファ）ビームのエネルギーに変換しない程度にタメ押しして（縮小中は無敵）、敵の攻撃をよけさせていこう。とくに中ボスキャプチャーした場合は、当たり判定が大きいのでうまくタメを使って長持ちさせたい。



▲こんな攻撃をされると、ボコボコ当たって破壊されてしまう。そんなときは……。

◀縮小している間は無敵になる。微妙なタメ押しでよけさせていこう。

◉最強のカウンターアタックでボスを倒せ！

キャプチャーした敵をエネルギーに変換して撃つことができるαビームは、ボスが撃つβ（ベータ）ビームにヒットし続けると、５段階にパワーアップしていく。また、αビームはキャプチャーした敵の種類によって、最初のビームの威力が異なる。例えば、中ボスを使用した場合は、ザコ敵を使って撃ったときよりも２倍の攻撃力がある「カウンター」のαビームから撃つことができるのだ。

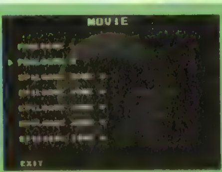
▶ビームヒット中にショットボタンを連打すると、ここまでパワーアップするのだ！

αビームの種類	使用する敵の種類	ビームの太さ	使用可能な時間	攻撃力
ノーマル	ザコ敵	1倍	5秒	小
ノーマル1.5倍	大ザコ	1.5倍	5秒	
カウンター	中ボス	2倍	5秒	
ダブルカウンター	－	3倍	5秒	
トリプルカウンター	－	4倍	5秒	↓
フォーフォルドカウンター	－	5倍	5秒	大

知って得する『Gダラ』ウラ技紹介

コンティニューの回数が無限になる技から、すべてのエンディングムービーが見られる超お得な技まで！ ここでは、『Gダライアス』を100倍楽しむ、マル秘のウラ技を一挙公開するぞ。今回紹介するこの技さえ知っていれば、超難易度の「MANIAモード」をクリアすることも夢じゃないのだ!!

エンディングムービー

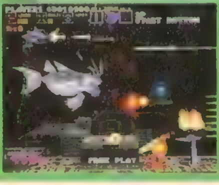


◀すべてのエンディングムービーが見られる。

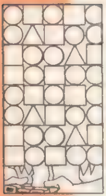
条件　「OPTION」の「MOVIE」にカーソルを合わせて✚キー左、右、左、右と入力した後、L1、L2、R1、R2を押しながらスタート。

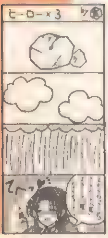
FREE PLAY

条件　「アーケードモード」で、100回コンティニューする。



◀とことんプレイするだけでOKだ!!





まんが／大阪府　三月哀さん

C NJPW (C)1998 TOMY (C)YUKE'S

新日本プロレスリング 闘魂烈伝3

●発売日 98年3月26日●価格 ¥6,800
●メーカー/トミー
●ジャンル/SPG
●対応周辺機器 MC(3～15ブロック)

決めろ必殺クリティカルコンボ!!

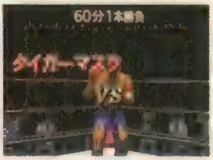
クリティカルコンボとは、特定の技を特定の時間内に連続で決めることで、2つ目に出した技の攻撃力を1.25倍にするシステム。

アントニオ猪木(キラー)		
元祖・延髄斬り	6秒	猪木専用卍固め
ダイビング・ニードロップ	5秒	元祖・延髄斬り
バックを捕り返す	5秒	チョーク・スリーパーホールド
西村修		
ハーフハッチ・スープレックス	5秒	ノーザンライト・スープレックスホールド
ミサイルキック	6秒	ノーザンライト・スープレックスホールド
藤波辰爾		
ドラゴン・バックブリーカー	5秒	ドラゴン・スリーパーホールド
ダイビング・ニードロップ	5秒	延髄斬り
元祖ドラゴン・スクリュー	6秒	足4の字固め
小島聡		
ライディーン・バスター	6秒	ダイビング・エルボードロップ
串刺しエルボーアタック	6秒	ダイビング・エルボードロップ
ハイアングル・ボディスラム	5秒	ムーンサルト・プレス
長州力		
右腕を回す	5秒	リキ・ラリアット
リキ・ラリアット	5秒	サソリ固め
ひねり式バックドロップ	6秒	リキ・ラリアット
中西学		
水車落し	6秒	アルゼンチン・バックブリーカー
投げっぱなしジャーマン・スープレックス	5秒	アルゼンチン・バックブリーカー
ベアハッグ・スープレックス	5秒	アルゼンチン・バックブリーカー
橋本真也		
両腕をゆっくり交差し気合いを込める	5秒	ハイキック
ローリング・袈裟斬りチョップ	6秒	垂直落下式D.D.T
垂直落下式D.D.T	5秒	三角絞め
安田忠夫		
ボディスプラッシュ	5秒	[illegible]
バックフリップ	5秒	タイガードライバー
佐々木健介		
逆一本背負い	5秒	ストラングル・ホールドγ
ケンスケ・ラリアット	6秒	ノーザンライト・ボム
ノーザンライト・ボム	5秒	ストラングル・ホールドγ
獣神サンダー・ライガー		
低空ドロップキック	6秒	足4の字固め
ツームストン・パイルドライバー	6秒	シューティングスター・プレス
サンダー・ライガーボム	6秒	ランニング・掌打
木戸修		
ネックブリーカー・ドロップ	6秒	キドクラッチ
フライングメイヤー	5秒	ヘッドステップ
エル・サムライ		
ツームストン・パイルドライバー	6秒	ダイビング・ヘッドバット
雪崩式リバースD.D.T	5秒	垂直落下式リバースD.D.T
リバースD.D.T	5秒	[illegible]
平田淳嗣		
ダイビング・ヘッドバット	[illegible]	魔神風車固め
平田ラリアット	[illegible]	ジャンピング・パワーボム
ワイルド・ペガサス		
ツームストン・パイルドライバー	[illegible]	ダイビング・ヘッドバット
ワイルドボム行くぞ!ポーズ	[illegible]	ワイルドボム
ブラック・タイガー		
垂直落下式ブレーンバスター	6秒	ダイビング・ボディプレス
ひねり式バックドロップ	5秒	BTボム
投げっぱなしストレッチ・ボム	6秒	トペ・アトミコ
スコット・スタイナー		
投げっぱなしストレッチ・ボム	5秒	S.S.D
スタイナー・ドライバー	5秒	元祖フランケンシュタイナー
ケンドー・カ・シン		
バックを捕り返す	5秒	ビクトル式腕ひしぎ逆十字固め
両腕を交差して真横に広げる	5秒	[illegible]
アントニオ猪木(ストロング)		
元祖・延髄斬り	5秒	[illegible]
ダイビング・ニードロップ	5秒	元祖・延髄斬り
金本浩二		
シュミット式バックブリーカー	6秒	ムーンサルト・プレス
両腕を交差して真横に広げる	6秒	ムーンサルト・プレス
タイガー・スープレックス行くぞ!ポーズ	5秒	タイガー・スープレックスホールド
坂口征二		
ジャンピング・ニーアタック	5秒	リバース・ハーフ・ボストンクラブ
アトミックドロップ	6秒	カナディアン・バックブリーカー
対ヘビー級ライガー(バトル・ライガー)		
ツームストン・パイルドライバー	6秒	ダイビング・ヘッドバット
低空ドロップキック	6秒	足4の字固め
大谷晋二郎		
スワンダイブ式ミサイルキック	5秒	ドラゴン・スープレックスホールド
スワンダイブ式ニールキック	5秒	ドラゴン・スープレックスホールド
スワンダイブ式D.D.T	6秒	ドラゴン・スープレックスホールド
スーパー・ストロング・マシン		
ダイビング・ヘッドバット	5秒	魔神風車固め
[illegible]	5秒	平田ラリアット
高岩竜一		
餅つき式パワーボム行くぞ!ポーズ	5秒	餅つき式パワーボム
ぶん殴りラリアット	5秒	デスバレーボム
蝶野正洋(ベビーフェイス)		
ケンカキック	5秒	S.T.F
ダイビング・ショルダーアタック	6秒	S.T.F
パワー・ウォリアー		
パワースラム	5秒	ストラングル・ホールドγ
投げっぱなしジャーマン・スープレックス	5秒	ストラングル・ホールドγ
狂神ライガー		
投げっぱなしパワーボム	6秒	ダイビング・ヘッドバット
低空ドロップキック	6秒	足4の字固め
リック・スタイナー		
飛びつき式ブルドッキング・ヘッドロック	5秒	リック・ラリアット
パワースラム	5秒	[illegible]ジャーマン・スープレックス
蝶野正洋		
ケンカキック	5秒	S.T.F
ダイビング・ショルダーアタック	6秒	S.T.F
武藤敬司		
シュミット式バックブリーカー	6秒	ムーンサルト・プレス
ドラゴン・スクリュー	5秒	足4の字固め
雪崩式ドラゴン・スクリュー	6秒	ムーンサルト・プレス
グレート・ムタ		
シュミット式バックブリーカー	6秒	ムーンサルト・プレス
雪崩式フランケンシュタイナー	6秒	ムーンサルト・プレス
フラッシング・エルボー	5秒	腕ひしぎ逆十字固め(うつ伏せ)
スペル・デルフィン		
スイング式D.D.T	5秒	デルフィン・クラッチ
大阪臨海アッパー	5秒	デルフィン・クラッチ
新崎人生		
念仏ダイビング・ヘッドバット	5秒	[illegible]
念仏ダイビング・ショルダー	5秒	高野落とし
スコット・ノートン		
投げっぱなしパワーボム	5秒	超竜ボム
パワースラム	5秒	超竜ボム
天山広吉		
マウンテンボム	6秒	ダイビング・ヘッドバット
雪崩式マウンテンボム	6秒	天山プレス
ハイアングル・ボディスラム	5秒	天山プレス
山崎一夫		
投げっぱなしジャーマン・スープレックス	5秒	[illegible]固め
ハイキック	5秒	腕ひしぎ逆十字固め
小川直也		
STO	5秒	胴絞めスリーパーホールド
STO改	5秒	トライアングル・サブミッション
越中詩郎		
ジャンピング・ヒップアタック	6秒	越中式パワーボム
バックを捕り返す	5秒	ドラゴン・スープレックスホールド
パワーボム行くぞ!ポーズ	5秒	越中式パワーボム
タイガー・キング		
ツームストン・パイルドライバー	[illegible]	ダイビング・ヘッドバット
バックを捕り返す	[illegible]	[illegible]
タイガー・マスク		
ツームストン・パイルドライバー	[illegible]	ラウンディング・ボディプレス
バックを捕り返す	5秒	タイガー・スープレックスホールド
木村健吾		
稲妻レッグラリアット	5秒	パワーボム
人差し指を立てて右腕を上げる	5秒	稲妻レッグラリアット
藤原喜明		
一本足頭突き	6秒	スタンディング・アキレス腱固め
一本足頭突き	5秒	[illegible]
ザ・グレート・サスケ		
ブファドゥーラ	5秒	サンダーファイヤー・パワーボム
サンダーファイヤー・パワーボム	5秒	タイガー・スープレックスホールド
ツームストン・パイルドライバー	6秒	ラウンディング・ボディプレス

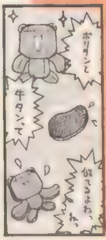
※アントニオ猪木(キラー)の場合、「元祖・延髄斬り」のヒット後6秒以内に「猪木専用卍固め」を決めればクリティカルコンボ成功になります

隠しレスラー出現!!

タイトル画面で「□、◎、→、←、セレクト」と入れるとSSマシンが、「△、⊗、↑、↓、セレクト」と入れるとベビーフェイス蝶野が、「□、⊗、→、↓、セレクト」と入れると狂神ライガーが、「◎、△、←、↑、セレクト」と入れるとタイガー・マスクが使用可能になる。「R1、L2、L1、R2、セレクト」と入れると設定可能な項目が増え「スペシャルで遊びたい」の名でエディットするとオリジナルパーツが増える。



まんが 静岡県 ことちさん



スーチーパイアドベンチャー

スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

●発売日／98年4月9日●価格／¥6,800
●メーカー／ジャレコ
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

©1998JALECO LTD. All rights reserved.

全キャラクリアするためのポイントを公開!

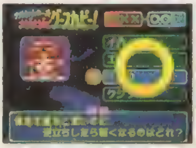
麻雀ゲームから恋愛AVGになったことで、純粋に女の子たちの魅力を満喫できるようになった、「ドキドキ♥ナイトメア」。今回は、お気に入りの女の子とハッピーエンドを迎えるための、「キャラ別最短クリア表」を大公開！　ハッピーエンドが迎えられなくて、あきらめかけていた人も、この表を見ながらもう一度挑戦してみよう。さらに、意外と難しい、リリムとのクイズ対決のコツも紹介しているので、これらを参考にして、全キャラクリアを目指してみよう！

▶女の子の気持ちを考えながら、慎重に会話を進めていこう。

◉クイズは気楽に考えよう

リリムとのクイズ対決は、問題が少少イジワルな上に、制限時間まであるため、最初のうちは戸惑うことが多い。例をあげると、「馬とキツネが結婚すると、2人の生活は、さてど～なるでしょ～」といった感じ。ほとんどの問題がクイズというよりもナゾナゾなので、あまり深く考えず、気軽に答えたほうがいいだろう。ちなみに、前述の問題の答えは、馬の鳴き声が「ヒーン」、キツネの鳴き声は「コーン」（？）なので、2つの鳴き声を合わせると、「ヒーンコーン」になる。つまり、「貧困」が正解。

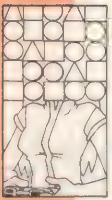
▲子どもの頃に戻ったつもりで（笑）答えてみると、案外素直にわかるものです…。



◀問題数は少なめなので、答えを暗記してしまうのも攻略法。

全12キャラ登場場所&イベント表

お気に入りの女の子とハッピーエンドを迎えるためには、リリムから守るだけでなく、各キャラごとに決められたイベントを発生させなければならない。ここでは、キャラ別のクリアまでの最短行動表を一挙に公開するぞ。ここで注意してほしいのが、月曜日は、絶対に本命の女の子に会わないこと。月曜日に出会った女の子は、事件発覚前にリリムに襲われてしまい、ハッピーエンドを迎えることができなくなってしまうのだ。なお、キャラ別行動表にない「二ノ宮ことり」は、リリムとの最終決戦時に表示される選択肢で、「ことりを愛していると誓う」を選択すれば、途中経過に関係なくハッピーエンドが迎えられるぞ。



岡崎 恭子

水曜日から、夜になるとゲームセンターで居眠りする恭子が見られる。毎夜、忘れずに寝顔を見ていれば、ハッピーエンドを迎えられるぞ。

登場日時	場所	イベント
水～木(夕)	you&me店内	金(朝)
水～木(夜)	you&me店内	you&me店内

天野 麻衣

火曜日にアンパイズに行き、水曜日に再び訪れると、新作パイの試食が始まる。この試食イベントをこなせば、木曜日に麻衣の部屋に招待されるぞ。

登場日時	場所	イベント
火～木(朝)	アンパイズ	木(夜)
火(夜)	アパート	アパート

佐々木 留美

留美とハッピーエンドを迎えるには、アンパイズでの試食イベントを発生しなければならず、攻略が難しい。行動表どおりに進めていこう。

登場日時	場所	イベント
火(朝)	アンパイズ	水(昼) アンパイズ
火(昼)	病院	
火(夜)	病院	
水～木(朝)	病院	

みるく

火曜日に公会堂で会った後、水曜日に、病院内にある、うさぎ小屋に行こう。ここで、みるくの正体と、うさぎ星人の野望が明かされるぞ。

登場日時	場所	イベント
水～木(朝)	うさぎ小屋	火(朝)
火～木(夜)	うさぎ小屋	公会堂

桜井 美優里

彼女の場合、出会っていることがハッピーエンドを迎えるための条件なので、後は、毎夜の護衛を忘れないようにすれば大丈夫。

登場日時	場所	イベント
火(朝)	病院	木(夕)公園

セシル・デリンジャー

水曜日の夕方に発生するリリムとの対決イベントがポイント。ここで表示される選択肢で「信じている」を選択すれば、エンディングを迎えられるぞ。

登場日時	場所	イベント
火(朝)	教会	水(夕)教会

楓枝 早苗

木曜日の朝に起こるイベントを見るためには、早苗の掃除シーンを見ておく必要がある。こまめにレイカ邸を訪れるようにしよう。

登場日時	場所	イベント
火～水(朝)	レイカ邸	木(朝)
火～木(夜)	レイカ邸	レイカ邸

水野 祐紀

火曜日に学校前で見られる祐紀の1人芝居を見た後、水・木曜日に続けて学校前に行くと、イベントが発生する。できるだけ話を合わせてあげよう。

登場日時	場所	イベント
火～水(昼)	学校	木(昼)
火～木(夜)	自宅	学校

片桐 志穂

水曜日の夜に発生する酒乱イベントを見ていることが条件なので、イベントが発生する水曜日の夜までに2回志穂と会話をするようにしよう。

登場日時	場所	イベント
火～水(朝)	片桐邸	水(夜)
火～木(夜)	片桐邸	片桐邸

一文字 つかさ

弾薬庫跡からの救出イベントは、火曜日の朝に。防衛軍の横道でつかさの登場シーンを見た後、水曜日に弾薬庫跡に向かえばOK。

登場日時	場所	イベント
火(朝)	防衛軍の横道	水(朝)
火～木(夜)	防衛軍	弾薬庫跡

篠原 ありす

彼女の所属する事務所を夜に訪れて、1度でもありすの魔法攻撃を受ければOKなので、ハッピーエンドを迎えるのが簡単なキャラだ。

登場日時	場所	イベント
火～木(朝)	事務所	火(夜)
水～金(夜)	事務所	事務所

河本 小百合

火曜日から木曜日までうさぎハウスに通い、最後まで小百合の会話に付き合えば、木曜日の夜にイベントが発生する。

登場日時	場所	イベント
火(夕)	うさぎハウス	木(夜)
火～木(夜)	うさぎハウス	うさぎハウス

まんが／徳島県 大和飛鳥さん

※表の見方：たとえば「つかさ」の場合、火曜の朝と、火・水・木曜の夜に、指定の場所に行くと会うことができる。火～木と書いてあっても、その間つねに会えるわけではないので、注意してね。

STOLEN SONG
ストールンソング

- 発売日／98年5月21日 ●価格／¥6,800(VPickなし・¥5,800)
- メーカー／SCEI
- ジャンル／ETC
- 対応周辺機器／MC(1ブロック)、VPick

©1998 Virtual Music Entertainment Inc.

ギターキッズ必見! 知ってトクするウラ技大特集!

日本屈指のギタリスト、布袋寅泰が登場するリズムギターゲームとして注目を集めたこのゲーム。通常のコントローラはもちろんのこと、ピック型のコントローラ、VPickを使えば、誰でも簡単にギターのメロディーが奏でられるというシンプルな操作性と、布袋とのセッションが楽しめるという話題性に、多くのギターキッズが飛びついたはず。ここでは、本作をプレイしたキミへ、様々なウラ技や役立つ情報を伝授するぞ！　ここを読んで『STOLEN　SONG』を遊び尽くしてほしい。

◉演奏中にボリューム調節

演奏中にギターの音量を調節できることは知っていたかな？　調節方法はいたって簡単で、R2ボタンでボリュームアップ、L2ボタンでボリュームダウンするのだ。これさえ知っていれば、演奏中の音量調節は自由自在。ただし、バンドプレイ時にはできないぞ。

◉ピッキングマークがオフに

気づいている人も多いと思うけど、曲によっては難易度（ディフィカルティ・レベル）によって、ピッキングマークの表示がオフになるものがある。難易度が上がるほど、ピッキングマークを見ずに演奏するシチュエーションも増えるのだ。苦手な曲があれば、あらかじめ練習しておくのも手だぞ。

▲セッションへの第1歩。ここはバッチリ決めたいね。

シチュエーション	オフになる難易度
サイバーシティ・サウンドセキュリティリフ	2、3、4、5、6、7
セルクラブでのFUN3（リフの部分のみ）	5、6、7
バトル・オブ・ギタリスツのリフゲーム	5、6、7
ギターショップ	6、7

◉アドリブ演奏が楽しめる

「アドリブでプレイしたい」という希望をかなえてくれるのが、この機能。リードギターパートを選び、難易度7に設定すれば、リストの曲がアドリブ演奏できる。ただし「BOYS～」と「POISON」はコンサートでのみアドリブ演奏可能。また、アパート内やVDATでの演奏も対象外だ。

◀難易度は高いけど、腕を磨いてアドリブ演奏を楽しもう。

BOYS BE AMBITIOUS	Zino's Track
POISON	I'M FREE

◉好きなシーンからゲームスタート

好きな場面や曲から、ゲームを始めることもできるぞ。まず1度ゲームをクリアし、その後必ずセーブしよう。そのデータを使用すれば、MAP／REPLAYを設定するだけで、いつでも好きなシーンから再開可能だ。曲を練習するにはもってこいの、便利な機能だね。

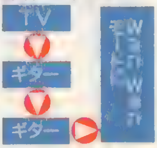
◉DISC1でDISC2の曲が

上記のシステムの応用編がコレ。ゲームクリア後に、シーン1の自室でプラクティスを選択してみよう。すると、DISC1、2両方の曲を練習することができるのだ。ただし「POISON」はボーナストラックとして収録されているので、残念だがここでは聴けないのだ。

◉「Wan Wanモード」公開

自室でピクチャーゲームを始める前に、⊗ボタンでテレビ、ギター、ギターの順に選択してみよう。ギターリフの後に「ワン」という声がしたら準備OKだ。ピクチャーゲームで「SERIOUS?」を選んで演奏すると、いくつかのピッキングマークで犬の鳴き声がするぞ。

◀比較的簡単に楽しめるウラ技。ぜひ試してみてほしい。



◉ビブラートをかけたら

ゲームをやり込んで「もう演奏はカンペキ！」なんていう人に、ぜひとも挑戦してほしいのが、このビブラート。演奏しながら同時に✚キーを入れると、ある特定のポイントでギターの音色にビブラートをかけられるのだ。ビブラートが隠されているのは、下の6曲。これでキミの演奏がますますカッコ良く決まるね！

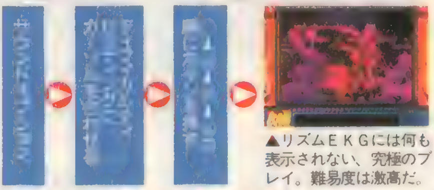
ピクチャーゲーム	命は燃やしつくすためのもの
	SERIOUS?
	RADIO!RADIO!RADIO!
屋上	I'M FREE
コンサート	BOYS BE AMBITIOUS
	CAPTAIN ROCK

◉ドラムも演奏できるぞ

ドラマー気分に浸れるのは、なにもバンドプレイモードの中だけじゃない。ストーリーモードのコンサート中に演奏される「CAPTAIN　ROCK」でも、ドラムプレイが楽しめるぞ。曲が始まる直前のムービーで布袋がコメントし始めたら、すかさず△、△、□、○、□と入力しよう。これでドラムモードがオンになるのだ。

◉リズムEKGをオフにする

ゲームを極めた人にオススメなのが、リズムEKGをオフにできるという、究極のプレイ。サウンドオプションでディフィカルティ・セッティングのセクションにカーソルを合わせ、○、△、⊗、△の順にボタンを押す。「REKG　OFF」の文字が出現したら設定は完了。同じ操作で、オンに戻せるぞ。また、リズムEKGオフの状態で曲をクリアすると、通常の5倍のボーナスが。



▲リズムEKGには何も表示されない、究極のプレイ。難易度は激高だ。

◉ボーナスポイントを稼ぐには

ボーナスポイントを稼ぎたいけど、リズムEKGをオフにするのはツライというキミに、耳よりな情報。Wan　Wanモードでクリア、もしくはドラムサウンドで「CAPTAIN　ROCK」をクリアすると、ボーナスポイントとして250点が与えられるぞ。スコア競争でライバルに差をつけたいなら、このテクニックを使おう。

まんが／三重県　そたいさん

装甲騎兵ボトムズ ～ウド・クメン編～

●発売日／98年4月2日●価格／¥5,800
●メーカー／タカラ
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AJ、AC(DS対応)

C.サンライズ ©TAKARA CO.,LTD.1998

必勝テクニックから難所の攻略法までバッチリ解説！

ＳＦロボットアニメ『装甲騎兵ボトムズ』に描かれていた壮絶な戦いを見事に再現した３Ｄ・ＡＣＴ。プレイヤーは主人公のキリコ・キュービィとなり、Ａ・Ｔ（アーマード・トルーパー）と呼ばれる戦闘ロボットに搭乗。ウドからクメンまでの全10ミッションで戦いを繰り広げていくのだ。その戦いを乗り切るコツと、難関ポイントの攻略法を解説しよう。

最高の設定はコレ

自機を上手に設定することは、特殊な操作をマスターするのと同じくらい重要なこと。なぜなら安易に設定してしまうと、いろいろな悪影響が出てしまい、戦える状態ではなくなってしまうからだ。でも実際のところ、どうすればいいのかわからない……と、いう人が大部分のはず。設定に困ったら、ここで紹介する「必勝設定」を参考にしてみよう。この設定にすると、受けるダメージが最小で、ダッシュ距離が長くなる。とっても扱いやすい機体になるので試してほしい。

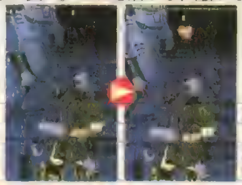
必勝設定

設定項目	設定値
脚部マッスルシリンダー活性	1
上腕部マッスルシリンダー活性	1
心肺ジェネレーター代謝機能	5
装甲板	5

3つのテクニックをマスターしておこう

テクニック1◉敵が見えなくてもＯＫだ

武器の射程距離を比較すると、敵の砲台や装甲車よりも自機のマシンガンのほうが長い。これを活かし、敵から攻撃を受けたら一時的に後退。そして敵の射程外に出てから、敵のいた場所を狙って攻撃するのだ。こうするとラクに敵を倒せるぞ。敵の姿が見えなくても、敵には当たり判定があるのだ。

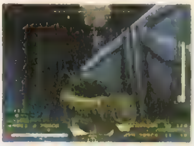


◀敵の姿が見えなくても位置さえわかればＯＫ！攻撃は当たっているのだ。

テクニック2◉障害物で左半身を隠して攻撃

フィールド上の障害物を利用するときは、ボディの左半身は隠し、右半身だけを出しておくようにしよう。こうしてマシンガンを撃つと、身を隠していながらも敵に攻撃を当てることができるぞ。テクニック的にも難しくないことなのでぜひ活用してみよう。

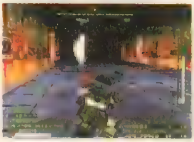
▲敵の攻撃は壁に弾かれて当たらず、こちらの攻撃だけが当たるのだ。



◀コンテナ上のバズーカ兵は、壁に密着し仰角を上げて攻撃。

テクニック3◉敵の攻撃は平行移動で回避

敵の攻撃に対してはＬ１、Ｒ１ボタンを押し、平行移動で回避すること。✚キーでは方向転換するだけなので、避けることはできないぞ。よく覚えておこう。また、敵のミサイル攻撃などは、Ｌ１、Ｒ１ボタンを素早く２回押しての平行ダッシュ移動を活用すると避けやすいぞ。



▲ヘリのミサイル攻撃は平行移動ダッシュで回避だ。

難関個所をピンポイント攻略

全10ミッションで展開する戦いの中でも、特に難易度が高い３つのバトルをピックアップして攻略だ。これを参考にすれば確実にクリアできるぞ！

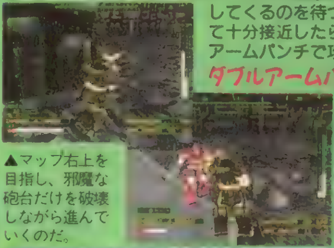
ミッション4のブルーティッシュドッグの倒し方

装甲車や敵歩兵をすべて倒すと、強敵ブルーティッシュドッグが出現する。まずは障害物に身を隠し、右半身だけを出してマシンガンで攻撃していこう。そしてボスが接近してきたら、アームパンチで攻撃するのだ。こちらからは攻勢に出ず、じっくり敵の動きを見ていくことがポイント。無理は絶対に禁物だぞ。

▲狭い場所に誘い込めば、パンチが当てやすくなる。

ミッション6のブルーティッシュドッグの倒し方

戦闘開始直後でもブルーティッシュドッグとの戦闘は可能。しかし、それでは周囲の砲台からも攻撃されるので、最初は砲台を壊していこう。ブルーティッシュドッグとの戦闘に適した場所はマップ右上のエリア。砲台を壊しつつマップ右上に行き、ボスと出会ったら柱の影からマシンガンで攻撃し、接近してくるのを待つ。そして十分接近したらダブルアームパンチで攻撃だ。



ダブルアームパンチ!!

▲マップ右上を目指し、邪魔な砲台だけを破壊しながら進んでいくのだ。

◀近づいてパンチ。ボスが逃げたらマシンガンと繰り返せばいい。

ミッション10のスナッピングタートルの倒し方

戦闘前に自機の設定を下に紹介した「スペシャル設定」に変更。そして特殊挙動をオート・トラッキングにセットしよう。戦闘が始まったら○ボタンを押して特殊挙動を起動させ、真正面から迫ってくる敵を迎え撃つのだ。横に回り込まれたら✚キーを押し、方向転換をして敵をロックオンしていくようにしよう。

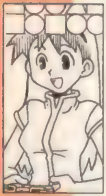
照準が赤くなる

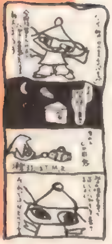
◀オート・トラッキングにすると照準が赤く変化する。細かく狙う必要はないのでとっても便利。

スペシャル設定

設定項目	設定
脚部マッスル～	1
上腕部マッス～	5
心肺ジェネ～	5
装甲板	5

▲戦闘開始直後、敵は真正面から迫ってくる。マシンガンで先制攻撃だ。





まんが／長野県　漢字大好きさん

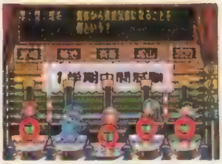
©1998 MARCUS・WESTONE・SHOGAKUKAN PRODUCTION

卒業Ⅲ ~WEDDING BELL~

●発売日／98年3月26日●価格／¥6,800
●メーカー／小学館プロダクション
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)

5人の問題児を無事卒業させて幸せな結婚をしよう！

従来までの育成部分に加え、カワイイ教え子1人との新婚生活も楽しめるシリーズ最新作の『卒業Ⅲ』。だが、今作では5人全員を無事に卒業させないとバッドエンドになるなど、エンディング条件が今までとは異なるのだ。彼女たちをドロップアウトさせないためには、それぞれの弱点を補った平均的な育成が不可欠。そこでここでは、効率の良い育成をするためのワンポイント攻略を各キャラごとに紹介していこう。なお、このページの最後には、ゲームの隠し要素である「おまけモード」の解説もしているので、そちらもお見逃しのないように！



▲テストでいい結果を残せるように、しっかりと育成しよう。

尾崎恭子

得意分野	芸術
苦手分野	素行、協調性

一匹狼のような雰囲気を持つ恭子は、「素行」と「協調性」が上がりにくい。これらのパラメータ（特に「協調性」）が低いと、家出してしまうこともある。そのためこれを最優先で上げていくこと。なお「体力」と「魅力」はすぐ上げることができるので、序盤は無視してもかまわないだろう。

◀尾崎と言えば（？）家出。何度も繰り返させないように。

菊池希美

得意分野	魅力
苦手分野	常識

一見、まじめそうな菊池だが、実は「常識」面が非常に弱い大ボケ娘だ。ほかにも「文系」、「理系」、「素行」、「協調性」など上がりにくい部分が多い問題児。しかも、「常識」が下がるとコギャル化しやすくなるというから特に気をつけていないと、取り返しがつかなくなってしまうぞ。

◀魅力を上げるのも、コギャル化防止の手段の1つだ。

斉藤由加里

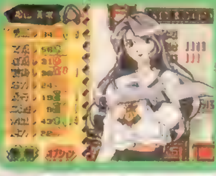
得意分野	体力
苦手分野	特になし

とっても元気な斉藤の得意分野は「体力」。また彼女は、これといって苦手な分野もなく、非常に育てやすい（かと言って性格的に満点というわけではないが）。しいて言えば、「文系」、「理系」、「魅力」などが上がりにくいので、その辺だけは序盤からマメに伸ばしておくようにしよう。

◀優秀だからといって、放任し過ぎの信頼度ダウンに注意。

松山美咲

得意分野	特になし
苦手分野	常識



松山の苦手分野は「常識」(とはいっても菊池ほどではないが……)。彼女もまた、斉藤と並んで育てやすいキャラの1人。「常識」をメインにして、平均的に育てていけば問題はないだろう。また、若干だが「文系」、「理系」が上がりやすいようなので、育成時には考慮に入れておこう。

◀「常識」に注意しながら、育成に励めば大丈夫。

渡辺和恵

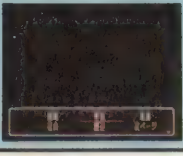
得意分野	理系
苦手分野	体力

優等生と言えなくはないのだが、「体力」の上がりにくさが致命的。コレが低いと、すぐ病気にかかってしまい、結果的に大きなロスになってしまうのだ。無理はさせないように、まず「体力」面の増強を図ろう。ほかに問題はないので、それさえ乗り越えれば、育てやすいキャラの1人だ。

◀この姿もカワイイが、あまり見たくないイベントである。

おまけ 各種デバッグモードで「卒業Ⅲ」を遊びつくそう！

「デバッグモード」に入るためには、名字を「そつ」、名前を「ぎょう」にして新規プレイを始め、最初のセーブポイントでセーブ。1度タイトルに戻り、L1を押しながら「つづきから」を選べばOKだ。これで以下のモードが楽しめるぞ。


◀好きなキャラに合わせて再生しよう。

音声・BGMテスト

ゲーム本編中に使用された全キャラクターのセリフや、BGMを自由に聞くことができるモードなのだ。

ミニゲーム

ゲーム本編でプレイできる、スキー教室、演劇祭、体育祭、清華祭、臨海学校、百物語の6つのミニゲームを自由にプレイすることができるモード。本編でいい結果を出すために、先に練習しておくのもいいかも。

◀体育祭をはじめ、ミニゲームはどれもハマれるモノばかり。

◀特に夏に向けて、百物語はオススメ。マジで恐いぞ……。

まんが／静岡県 ことちさん

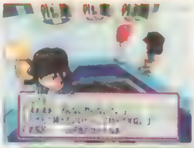
ツインビーRPG

●発売日／98年4月2日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

各キャラクターとの相性の秘密教えます

おなじみのキャラクターたちが大活躍する『ツインビーＲＰＧ』。実はこのゲームの主要キャラには、隠しパラメータとして、プレイヤーとの「相性度」が設定されている。ここでは、相性度にかかわるすべての選択肢をストーリーの流れに沿って紹介し、相性度に関する秘密をズバリ教えちゃうぞ。

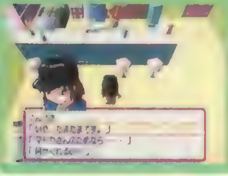


◀選択肢の内容はなかなかユニーク。

▶キミはどのキャラクターのメッセージを聞きたい？

相性度変化の法則

相性度は、各キャラに設定された相性ポイントから各選択肢に対応したポイントを減点する方式で変化する。そして、クリアした時点で一番ポイントの高いキャラからエンディング後にメッセージをもらえるぞ。なお、各キャラの初期ポイントは以下の通りだ。パステル(100)／マドカ(70)／モルテ、サリュート(60)／フィーレン、シナモン、ワルモン(50)。



◀状況に応じて慎重に選択肢を選ぼう。特に相手を傷付けるような選択肢は禁物。

マドカの満足度に注意

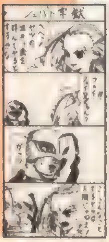
ここでは、右の表中にあるマドカとのデートイベントでの、相性度の変化にかかわる満足度について解説しよう。まず、マドカにはデートイベント中にのみ、隠しパラメータとして「満足度」の数値が設定されている。この満足度は会話中に選んだ選択肢によって変化するぞ。そして、イベントが終了した時点でのマドカの満足度の数値によって、ゲーム全体を通しての相性度が変化するのだ。ちなみに、下の表中に×と表記された選択肢を選ぶとその時点でデートイベントが終了してしまう。気をつけよう。

◀デート後のマドカの表情で満足度をチェックしよう。

会話する場所	選択肢の内容	満足度
マドラーランド	「観覧車にしよう」	+30
	「ビッグバンシェイカーが～」	×
	「ベンチで日なたぼっこしよう」	+15
観覧車の中	「そりゃあ、ね……」	×
	「全然そんなことないよ」	+30
ベンチ	「そうだね」	+25
	「キミのクッキーはちょっと……」	+10

会話別相性度変化表

場所	会話と条件	相性度の変化値
「永久の岬」駅	「なんなんだ　あの子たちは……」	モルテ、フィーレン:−10
	「モルテか……ちょっといいなぁ」	フィーレン:−10
	「フィーレンか、かわいいなぁ」	モルテ:−10
「カニ電」車内	「マドカの店に行こう」	パステル:−10
	「パステルを探しに行こう」	マドカ:−10
ファンタジアン	「キャー！　のぞかないで！」	マドカ:−5（言われるたび）
デザート中学	「はじめまして、○○○です」	パステル:−5
	「かわいいね」（4回目以降）	パステル:−5（言うたび）
シナモン研究所	「よし、いっしょに行こう」	影響なし
	「えーっ　なんで？」	パステル:−10
	「あとでデートしてくれるなら……」	影響なし
街の外	「こんにちはー、○○○でーっす」	シナモン:−10
	「あー、本日は晴天なり」	シナモン:−10
	「実は、博士のことが……」	影響なし
シナモン研究所	ファンタジアンに先に行った場合	パステル、ワルモン:−10
	夕陽の公園に先に行った場合	マドカ:−10
ファンタジアン	「いや、たまたまです」	影響なし
	「マドカさんのためなら……」	影響なし
	「何かくれるの？」	マドカ:−10
マドラーランド	マドカの満足度がトータルで100の場合	影響なし
	マドカの満足度がトータルで85の場合	マドカ:−5
	マドカの満足度がトータルで0～80の場合	マドカ:−10
夕陽の公園	「あの２人、お互いまんざらでもないのかなあ」	パステル:−5
	「ま、負けた……」	パステル:−10
夕陽の公園（戦闘後）	「たいしたことのないやつだな」	ワルモン:−10
	「で、情報というのは？」	ワルモン:−5
	「かわいいやつだな……」	影響なし
シナモン研究所	「よし　ニコニコ山へ行こう！」	影響なし
	「どうしようかな」	パステル:−10
	「もちろん！　いつもパステルと一緒さ」	パステル:−5
ログハウス(外)	「のぞく」	パステル:−5
	「のぞかない」	影響なし
シナモン研究所	「お風呂……のぞきたかったなあ」	シナモン:−5、パステル:−10
	「シナモン博士もいいトシして助平ですね」	シナモン:−5、パステル:−10
	「もちろん！」	シナモン:−5
	「白状します。のぞこうとしました」	シナモン:−5
	「シナモン博士の入浴シーンなら……」	パステル:−10
チューリップ村（デート）	「みんなのため、さ」	影響なし
	「なんでかなぁ……？」	パステル:−10
	「そうです。キミのためです」	パステル:−5
レンゲ島（洞窟の中）	「そうだな」	影響なし
	「まっぴらごめんだ」	サリュート:−5
	「サリュートさん……デートして……」	影響なし
レンゲ島（デート）	「なるほど。わかりました」	影響なし
	「サリュート、キミの気持ちはわかっていたよ……」	サリュート:−5
	「……ねむたい……帰りたいです……」	サリュート:−20
グリードの神殿	「大丈夫。信じているから」	影響なし
	「やっぱり　まだあやしいな」	モルテ:−20
グリードの神殿	「よし、シナモン研究所に戻ろう」	フィーレン:−10
	「ダークベルが気になる、先に進もう！」	影響なし



まんが／福岡県　リンチンチンさん

©TGL 1998

天使同盟

●発売日／98年4月23日●価格／¥5,800
●メーカー／ティジイエル
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS非対応)

難度Sクラスの本格戦略SLGを徹底攻略!

独特の軍事科学が息づく中世的な世界観の中で、味わい深いストーリーが展開する戦略SLG『天使同盟』。しかし、難易度の高い戦闘シーンをクリアできず、感動のエンディングを見ることなく挫折した人も多いのでは？ そんなアナタのために、ここでは戦闘で勝利するためのポイントの数々を伝授するぞ。特に、装備が充実していないゲーム序盤では、これらのポイントを押さえて戦わないと生き残ることはできないのだ。誇りのため、そして友のため、過酷な戦いに身を投じる少年たちを君の手で勝利に導こう！

▶圧倒的に条件が不利な戦闘でも、作戦次第で勝機は見える。頑張るべし。

攻略ポイント1◉出撃前の準備はしっかりと

まず出撃する戦闘の内容に合わせて、有利に戦えるようギガントを調整するのがゲームの基本。建造物がひしめく市街地での戦闘には、高い位置や壁越しにいる敵も狙撃できる追撃タイプの弾を装備しておく。決められたターン内に任務を遂行する電撃作戦には、機動力重視の装備で出撃する。といった感じで、適応した準備をととのえていけば勝率は上がるぞ。機体のカスタマイズを行う前に、作戦司令の内容はしっかりと確認しておこう。新しいパーツが支給された場合は、装備画面で性能や効果をチェックするのも忘れずに。戦場に持ち込むアイテムは、回復系のものを重点的に選ぶのがセオリーだ。ただ、陣地の防衛など受け身の戦闘を展開するステージでは、「マイン」や「スタングレネード」といった補助系のアイテムが役に立つ。いくつか持っていこう。

▼作戦司令の内容から、どんな装備なら有利に戦えるかを考えよう。

▲主砲の弾丸とマウント装備は特に重要。アイテムの準備もおこたるな。

攻略ポイント2◉有利なポジションで戦え

このゲームでは、正面よりも側面、側面よりも背後からの攻撃の方が、敵に大きなダメージを与えられる。加えて、敵よりも高い位置から攻撃した場合も、与えるダメージが増えるぞ。この2つをふまえて、戦闘ではなるべく有利な状況で戦えるように、味方ユニットを行動させよう。敵が有利な布陣をしいて待ち受けるステージでは、味方全員で敵を各個撃破しつつ、拠点になる場所を押さえるのだ。

◀敵よりも先に有利なポジションを確保するのが勝利への近道。迅速に行動せよ。

攻略ポイント3◉ギアチェンジが勝利の鍵

標準、攻撃力重視、移動力重視の3タイプがあるギアチェンジも、戦闘の攻略に欠かせない大事な要素。相手の先手を取って攻めるときには移動力重視、装甲が厚い敵と戦うときは攻撃力重視といった感じで、必要に応じて使い分けよう。ただし、攻撃力か移動力を重視すると、もう片方の性能が落ちる点に注意。メニュー画面を開かなくても、ユニットにカーソルを合わせて△ボタンでギアチェンジは可能だぞ。

▶行動に支障がでないよう、ギアチェンジ後の攻撃力と移動力はしっかり確認。

攻略ポイント4◉マウント装備で形勢逆転

エネルギーを消費してさまざまな特殊効果を発揮するマウント装備は、主人公たちの最後の切り札だ。近接攻撃が得意なユニットには、隣接する敵に攻撃力×1.5倍のダメージを与える〝Fストライク〟というように、機体の特徴に合ったものを装備させて出撃しよう。マウント装備は使える回数が限られるので、できるだけ温存して、敵のリーダー機と戦うときなど〝ここぞ〟という場面で使うのだ。

◀必殺の一撃を放つFストライク。ロクモンセンが使えば爆発的な威力を発揮！

攻略ポイント5◉主要メンバーの特徴を知ろう

最後に、主人公を含む5人の主要キャラクターたちの特徴をチェックしよう。彼らはそれぞれが性能の異なる機体に乗り込み、戦闘では違う役割をになう。キャラクター個々の役割を把握し、それに見合った機体のカスタマイズを行うことが大事だぞ。

ヤン ヤンの乗機〝ラスカル改〟は性能のバランスに優れ、遠・近どちらの攻撃もそつなくこなせる。シンカイとともに、前衛で活躍させよう。

ケイス 高い機動力と射撃性能を誇る〝レッドインパルス〟に搭乗。後方からの援護射撃でその真価を発揮するぞ。耐久力が低いので装甲は厚めに。

エリオット 最高の機動力を誇るが、耐久力と攻撃力は低い〝カジモド〟がエリオットの乗機。機銃を装備すれば、広範囲を攻撃できる。

ギル ギルの乗機は、戦車砲からミサイルまで豊富な火器を搭載できる機体〝チャリオット〟。耐久力も高く、味方を守る壁の役割も果たす。

シンカイ 優れた機能を持つ両腕を搭載し、接近戦でパワーを発揮する〝ロクモンセン〟に搭乗。接近戦用の強力な武器を優先的に装備させよう。

まんが／イギリス 吉良さん

ひざの上の同居人
~Kitty on your lap~

- ●発売日／98年3月12日●価格／¥5,800
- ●メーカー／カルチュア・パブリッシャーズ
- ●ジャンル／育成SLG
- ●対応周辺機器／MC(1ブロック)

©1998 KANEKO, アストロビジョン, CULTURE PUBLISHERS All rights reserved.

ハッピーエンドのための育成法を伝授!!

今回は、もっとも難しい「ウエディングエンディング」を目指した育成法を紹介していくぞ。まず、3匹共通の注意点としては、「勉学」、「猫遊」、「節度」のスケジュールバランスを常に〝+〟にしておくということ。また、子猫がネコ耳娘状態になったら、実行回数の許す限り、最大限に遊びや会話などを実行（詳しい効果などは下の表を参考にしよう)。ただし、同一コマンドを連続して選択すると成功率が下がるので要注意！　失敗するとストレスがたまり、好意も下がってしまうぞ。

◉ [illegible]

下の表を参考にすれば「買い物」を利用してパラメータを調節できるぞ。表の見方は△が多いほどパラメータが上がり、▼はその逆。また、商品はA～Cいずれかのグループがランダムで登場する。

▲何よりも子猫のことを優先的に考えてあげよう。

コマンド効果表

コマンド	パラメータ&効果（△：パラメータUP　▼：パラメータDOWN）
話す	好意△、猫常識▼
聞く	人常識△、好意△、ストレス△、元気▼(ユキ：元気減らず)
テレビ	人常識△、ストレス▼、猫常識▼、魅力▼(レナ：魅力減らず)
猫じゃらし	元気△、好意△、猫常識△、ストレス△、(ユキ：好意増えず)
グルーミング	魅力△、好意△、人常識▼、ストレス△
トランプ	人常識△、猫常識△、ストレス▼、元気▼(ユキ：元気減らず)
休ませる	元気△、ストレス△

キャラ別アイテム効果表

[illegible]

	商品(価格)	パラメータ&効果
	おかし(1)	元気△
A	シャンプー(20)	魅力△△、好意▼
	ゲーム(60)	好意△△△
	おまけ付きガム(3)	ストレス△△
B	健康ドリンク(8)	元気△△△△、好意▼▼▼▼
	マンガ(5)	人常識△△
	ゴムボール(5)	猫常識△△、元気△△
C	カップラーメン(3)	元気△△△、人常識▼▼
	アイス(2)	元気△△

[illegible]

	商品(価格)	パラメータ&効果
	にくまん(2)	元気△△
A	CD(15)	人常識△△、ストレス△△△
	ダイレンジャーチップス(1)	元気△△、好意▼▼
	アクセサリー(100)	魅力△△△、好意△△
B	マニキュア(50)	魅力△△、好意△△
	プラモデル(3)	好意▼
	リップクリーム(20)	魅力△、好意△
C	雑誌(2)	人常識△
	幸運のペンダント (400)	ストレス以外△△△△

[illegible]

	商品(価格)	パラメータ&効果
	おかし(1)	元気△
A	健康器具(10)	元気△△、好意▼▼
	ゲーム(60)	好意△△
	マンガ(5)	人常識△△
B	ゴムボール(5)	元気△△、猫常識△△
	健康ドリンク(8)	元気△△△△、好意▼▼▼
	アイス(2)	元気△△
C	おまけ付きガム(3)	ストレス△△
	なわとび(3)	元気△△、好意▼▼▼

[illegible]

	商品(価格)	パラメータ&効果
	にくまん(2)	元気△△
A	CD(15)	人常識△△、ストレス△△△
	乾電池(1)	機嫌▼
	アクセサリー(100)	魅力△△△△、好意△
B	雑誌(2)	人常識△△
	花火(3)	好意△
	リップクリーム(20)	魅力△、好意△
C	またたび(5)	猫常識△△△△、ストレス△
	ぬいぐるみ(10)	好意△△、ストレス△△△△△△

[illegible]

	商品(価格)	パラメータ&効果
	ピーマン(1)	好意▼▼▼▼▼
A	ゴムボール(5)	元気△△、猫常識△△△
	マンガ(5)	人常識△△
	アイス(2)	元気△△
B	おまけ付きガム(3)	ストレス△△
	健康ドリンク(8)	元気△△△△、好意▼▼
	超合金ロボ(30)	元気△△△、好意△△△、ストレス△△△
C	少女コミック(4)	魅力△、好意▼▼、ストレス▼▼
	またたび(5)	猫常識△△△、ストレス△△

[illegible]

	商品(価格)	パラメータ&効果
	アイス(2)	元気△△
A	またたび(5)	猫常識△△△、ストレス△△
	ままごとセット(1)	好意▼▼▼▼▼
	雑誌(2)	人常識△
B	リップクリーム(20)	魅力△、好意△
	抱きまくら(4)	魅力△、好意△△、ストレス△△
	マニキュア(50)	魅力△△△、好意△△
C	コロン(20)	魅力△△△△、好意△△
	少女コミック(4)	魅力△、好意△△、ストレス△

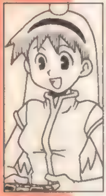
キャラ別ワンポイントアドバイス

ミミ ミミの場合はクリスマスイベントがポイント。プレイヤーの愛情を500以上、ミミの好意を700以上にしておけばキスイベントが発生するぞ。これを逃したらウエディングエンディングはまず無理なので注意しよう。

ユキ ユキのポイントは、クリスマスまでにプレイヤーの愛情を830以上にして、高坂先生を自宅まで送り届けること。そしてバレンタインまでにユキの好意を700以上にして、チョコではなくユキのぬいぐるみをもらえばOK。

レナ レナは遊園地イベントでレナを誘って小林とダブルデートにでかけること。次にクリスマスまでにレナの好意を600以上にしておけば、キスイベントが発生。ここまでくればウエディングエンディングまであと少しだ！

※ストレスは、△＝ストレスの数値が下がる(良い)、▼＝ストレスの数値上昇(悪い)になります



まんが／北海道　暮新さん

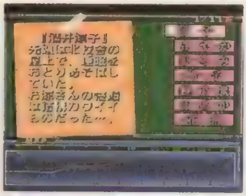
ファイアーウーマン纏組

●発売日／98年3月19日 ●価格／¥7,200
●メーカー／徳間書店
●ジャンル／育成SLG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

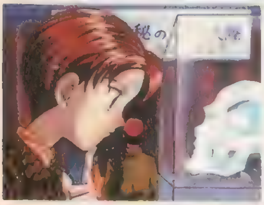
© 1998日本ナレーション演技研究所 ©徳間書店 ©NEC Home Electronics,LTD. © 1998 HuneX

すべての女の子とのデートイベントの発生条件を完全公開！

学園生活を自由に楽しむことができるこのゲーム。クラブ活動に精を出すのもいいけど、学園生活の華といえばやはり女の子とのデート。そこで、デートイベントの発生期間を完全公開しよう。基本的に、この発生期間内にその女の子と一緒に下校すると、休日のデートに誘われるのだ。ただし、発生時期が合っていたとしても、MFP（主人公に対する好感度のようなもの）が一定値以上に達していないとデートには誘ってくれないので注意しよう。また、イベントなどの条件が必要な場合もある。詳しくは右の表を参照して、狙った女の子との楽しいデートを満喫しよう。なお、デートイベントは各キャラにつき3パターン（スカッシュガールズと纏組は3人で3パターン）あり、それぞれデートグラフィックが違っている。一度見たデートグラフィックはアルバムに保管されるので、あとで自由に見ることができるぞ。



▶お目当ての女の子とデートするため、MFPはきっちり上げておこう。



◀デートグラフィックはアルバムに保管されるぞ。

名前	期間	条件
纏組	7/1～7/7	嘘発見器イベント発生後、北校舎2Fでさやかを誘う
	12/2～12/8	期間内にさやかを誘う
	1/27～2/2	期間中に発生する、中庭のイベント発生前にさやかを誘う
酒井涼子	6/24～6/30	白鷺公園で喧嘩指南してもらった翌日以降（＊1）
	9/23～9/29	通用門のイベントを2回見たあと、北校舎屋上で誘う
	2/17～2/23	期間内に誘う
桂木さやか	9/2～9/8	この期間内に2回さやかを誘う
	11/18～11/24	11/18以外の日にさやかを誘う
	12/2～12/5	誕生日にミステリー小説をプレゼントした後話す
瀬田ひろみ	7/15～7/21	花奈の事件を解決したあと、白鷺公園で誘う
	10/7～10/13	期間内に誘う
	12/16～12/22	期間内に誘う
美山玲子	9/16～9/22	期間内に誘う
	10/28～11/3	期間内に誘う
	2/17～2/23	期間内に誘う
荒木美加	9/16～9/22	期間内に誘う
	10/28～11/3	期間内に誘う
	2/17～2/23	期間内に誘う
此花穂乃果	7/15～7/21	期間内に誘う
	10/28～11/3	期間内に誘う
	1/13～1/19	期間内に誘う
新藤まどか	7/15～7/21	ナスとキュウリのホワイトシチューを食べていること
	9/23～9/29	じゃがトマト包み焼きを食べていること
	12/2～12/8	期間内に誘う
岡田花奈	9/16～9/22	期間内に誘う
	11/18～11/24	音声変調器入手イベント発生後、オカ研部室で誘う
	1/13～1/19	期間内に誘う
水矢摩子	6/3～6/9	摩子を巡っての喧嘩イベントの翌日以降に誘う
	9/2～9/8	期間内に誘う
	10/28～11/3	期間内に誘う
柊由宇	6/24～6/30	寝ている由宇に6回話しかけていること
	9/23～9/29	誕生日にリボンのついた帽子をプレゼントしていること
	11/18～11/24	期間内に誘う
佐倉美幸	7/15～7/21	期間内に誘う
	9/23～9/29	期間内に誘う
	12/16～12/22	不良に絡まれている美幸を助けるイベント発生後に誘う
スカッシュガールズ	7/1～7/7	スカッシュガールズに勉強を教えてあげていること（＊2）
	10/7～10/9	スカッシュガールズが野球部を応援（＊3）し、試合に勝つ
	1/27～2/2	グラウンドで話しかける

纏バトラーSPECIAL EDITIONの入手方法は？

「纏組」の戦闘シーンだけを楽しめ、対戦もできちゃう「纏バトラーSPECIAL EDITION」。このモードで遊ぶには、ゲーム中にこの"SPECIAL EDITION"を入手しておく必要があるのだ。

1 纏バトラーの入手&バージョンアップ

纏バトラーの入手には、以下の期間に北校舎2Fで京介に話しかければOK。6/10～6/16、6/24～6/30、7/15～21、9/16～22、9/30～10/6、10/14～20、11/25～12/1、12/16～12/22、1/6～1/12、1/20～1/26、2/10～2/16。

最初に話しかけた時点でβ版がもらえ、以降は話しかけるごとにバージョンアップしてくれる。バージョンアップすると、SPECIAL EDITIONの入手が楽になるので、できるだけ早めに入手しておき、FINAL Verまでバージョンアップさせておこう。

2 SPECIAL EDITIONの獲得

纏バトラーを年間を通して5回以上遊ぶ。すると「纏バトラーにも飽きましたか？」と聞かれるので「はい」と答えよう。このとき「読書」が一定以上のレベルに達していればOK。必要な「読書」のレベルは、そのとき持っている纏バトラーのバージョンによって異なる。その対応は下の表の通りだ。

纏バトラーのVer.	必要な読書のレベル
纏バトラーβ	「マニア」以上
纏バトラーVer.1.00	「すごい奴」以上
纏バトラーVer.1.10	「エース」以上
纏バトラーVer.2.20	「努力家」以上
纏バトラーFINAL Ver.2.10	「やり手」以上

まんが／福岡県 リンチ.ンチンさん

（＊1）誘う前に涼子に話しかけ、選択肢で「いいえ」と答えること。（＊2）「読書」が中堅以上で図書室のスカッシュガールズに話しかける。（＊3）自分が野球部の試合に出場を決め、野球部員→スカッシュガールズの順に話しかける。

ブリガンダイン ～幻想大陸戦記～

●発売日／98年4月2日●価格／¥5,800
●メーカー／イースリースタッフ
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／MC(3ブロック)

©1998 イースリースタッフ

フォルセナ大陸の覇者となるための、必勝戦略を伝授!

5人の君主の中から1人を選択し、フォルセナ大陸の統一を目指すS・RPG『ブリガンダイン』。このゲームは、自国の戦力を整える〝編成フェイズ〟と、他国との間で拠点を奪いあう〝攻撃フェイズ〟、そして、拠点の支配権をかけて敵と味方の部隊が戦う〝戦闘マップ〟の3つのパートで構成される。それぞれのパートでできることを把握し、効果的な戦略を展開することが攻略の鍵になるぞ。ここで各パートのポイントを解説しよう。

▲君主によって難易度が違う。初プレイはランスかカイがオススメ。

◀ルーンの騎士やモンスターを戦いの中で成長させることも、大陸統一を目指すうえで大事なこと。

編成フェイズ

◉主力の騎士を前衛に配置するのだ

最前線の拠点には、常に3つ以上の部隊を配備しておくのが編成フェイズの基本。こうしておけば、攻撃フェイズで攻守にわたって思いどおりの作戦を実行できる。戦力が整っていないゲーム序盤は、まず主力の騎士の部隊を優先的に増強して前線に送り込もう。彼らが敵国の侵攻を抑えている間に、急いでほかの部隊の戦力を充実させるのだ。騎士が率いるモンスターは、攻撃系、防御系、回復系のモンスターでバランス良く編成するのが基本だ。特にプロテックの魔法が使えるピクシーと、ヒールの魔法が使えるユニコーンは、すべての部隊に必ず1体は入れること。部隊の編成が完了していて、拠点を守る必要もない騎士は、クエストに派遣するといい。

クエストは大事

◀アイテムを発見したり、騎士のステータスがアップしたりと、成功時のメリットが大きいクエスト。ときには在野に埋もれた騎士やモンスターを連れて戻る場合もあるぞ。やることがない騎士はどんどんクエストに派遣しよう。

攻撃フェイズ

◉戦力が整っていない拠点を攻撃しよう

攻撃フェイズでは、自国の拠点に隣接している他国の拠点へ部隊を攻め込ませることができる。侵攻が可能な拠点をすべてチェックして、配備されている戦力が手薄な場所があれば、迷わず部隊を送り込もう。出撃させる部隊の数に制限はないが、戦闘に参加できるのは3部隊まで。それ以上戦力を送ってもまったく意味はないので、狙った拠点へはきっちり3部隊で攻め込むこと。また、戦闘に参加させる騎士は強いにこしたことはないが、主力の騎士ばかりを戦わせていては、レベルの低い騎士たちが成長しない。戦う相手が敵国の君主か主力クラスでないかぎりは、こちらも中堅、先鋒クラスの騎士をぶつけて彼らのレベルアップをはかろう。

手薄な拠点を攻撃!

◀これだけ守りが手薄なら、レベルが低い騎士でも互角以上に戦える。未成長の騎士は高い潜在能力を秘めている場合がほとんどなので、こういうチャンスに経験を積ませよう。敵が逃げても、ボーナス経験値でレベルアップできる。

戦闘マップ

◉攻守の場面に即した戦略で敵を撃破せよ

戦闘マップの戦いでは、敵と味方の部隊がシミュレーションバトルで雌雄を決する。自国の拠点が攻め込まれたときの戦闘と、他国の拠点に攻め込んだときの戦闘では、有効な戦略が異なるぞ。ここでは攻めの戦闘と守りの戦闘のポイントを伝授！　両方の戦略をマスターして戦いを勝ち抜き、確実に勢力を伸ばしていこう。

攻めの戦闘

他国の拠点を攻める戦闘では、敵の部隊は拠点上で防御の布陣をしいて、こちらの部隊を迎え撃とうとする。そこで、まずは敵の騎士のレベルや、部隊を構成するモンスターを細かくチェックして、戦力がもっとも低い部隊を確認しよう。そして、その部隊を目標に味方の全部隊で総攻撃をしかけるのだ。騎士を優先的に攻撃して、部隊ごと退却させよう。

弱い部隊を集中攻撃!

◀ターゲットと決めた部隊がいる方向に回り込み、全軍で攻撃！　1ターンのうちにその部隊を撤退に追い込めれば、もはや勝ったも同然だ。受けたダメージを回復して、一気に押し切ろう。

守りの戦闘

自国の拠点を防御する戦闘の場合は、敵の部隊が積極的に攻めてくるので対処が楽。接近してきたユニットから、1体ずつしとめていこう。ただ、敵はまれに部隊ごとに分かれて、別々の方向から攻めてくることがある。そんなときは、味方の全部隊を差し向けて、敵の部隊を1つずつ撃破していくのだ。少し卑怯な作戦だけど、確実に拠点を守れるぞ。

最後の手段

▶絶対に勝てない部隊に攻め込まれたときの、最後の手段。拠点を捨ててバトルフィールドの端まで逃げ込めば、敵は拠点に止まって追ってこないぞ。そのまま12ターンが過ぎるのを待とう。

まんが／山梨県　委員長Yさん

LUNAR
SILVER STAR STORY

●発売日／98年5月28日●価格／¥6,800
●メーカー／角川書店／ESP
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

ブロマイド&レアアイテムの入手方法を完全大公開！

ファンタジー色豊かな独特の世界観のもと、壮大な冒険物語が展開する本格RPG『LUNAR』。感動のストーリーや、戦略性豊かな戦闘シーンなどがこのゲームの魅力だけど、そういった本編の魅力とは別に、さまざまな隠し要素を発見する楽しみも本作には盛り込まれているのだ。ここでは「ブロマイド」を始めとした隠し要素の数々を、あますところなく完全網羅！　そのほとんどが、ストーリー上の特定のタイミングでしか発見できないものなので、気づかずにゲームをクリアした人も多いはず。このデータを片手に、今度は隠し要素の秘密に迫る冒険に旅立ってみてはいかが？

▶PS版には、SS版になかった新規のブロマイドが3枚も隠されている！　絶対ゲットせよ!!

これで完璧！全ブロマイド入手法

ルーナの写真①
エンディング直前の、メリビアに戻ってきた場面で、ラムスと会話するともらえる。これ以外にも、ラムスは多くの女性キャラのブロマイドを入手している。あなどれないヤツだ。

ルーナの写真②
ガレオンが白竜を倒してルーナをさらったあと、アレスの家の地下にあるタンスを調べると手に入る。メリビアでメルが石化するイベントを見ると、入手不可能になってしまう。

ミアの写真①
ナッシュが仲間になったときに所持している。ナッシュには悪いが、さっさと取り上げてしまおう。これが全ブロマイド中、最初に手に入るブロマイドだ。

ジェシカの写真①
キリーが仲間になった直後に、アルテナ大神殿にいるジェシカを慕う女の子に話しかけるとその女の子からジェシカが奪う。次の目的地、リッツァの町に到着すると入手不可能。

ミアの写真②&ジェシカの写真②
ガレオンとの戦闘で負けた直後の、メリビアに戻った場面で、ラムスに話しかけるともらえる。ジェシカとミアがパーティに復帰すると入手不可能になる。

ミアの写真③&ジェシカの写真③
アレスたちがメリビア行きの船に乗る前に、ブルグ村の武器屋の2階にいる男と話して、ラムスに30Sを貸す。この条件を満たしておけば、エンディング直前にラムスから買える。

ミアの写真④
ナッシュが飛行船のエンジンを破壊した直後に、イルクの村にいる美少女オタクと話すともらえる。気球のエンジンをマイトに渡すと、入手不可能になる。

ジェシカの写真④
恐怖のキリー女装イベントの直後、キリーに話しかけずに建物の中にある彼のベッドを調べると手に入る。キリーと話すと入手不可能になるので注意しよう。

ゼノビア、フェイシア、ロウイスの写真
キリーが仲間になったあとに、メリビアにいるラムスと話すと売ってもらえる。パオの村でミアとジェシカが病気にかかるイベントが発生すると、入手不可能になる。

発見!!　超便利アイテム

1◉魔眼石の指輪
装備すると消費MPが半分になるアイテム。魔法都市ヴェーンと機械城が対決した直後、機械城に突入する前にダモンと話すともらえる。ジェシカやミアなど、魔法を使うキャラに装備させよう。

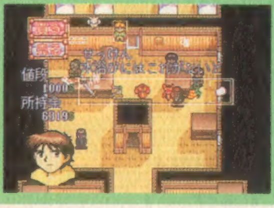
2◉疾風の指輪
装備すると攻撃回数が1回増えるアイテム。以下の手順で入手できる。まずリッツァの町で、盗賊ギルドにいる歌姫のリラと遊ぶ約束をする。イベントで彼女がさらわれる前に、話しかけて約束をしておかないと手に入らなくなってしまうぞ。以上の条件を満たしていれば、魔法都市ヴェーンと機械城が対決した後にリラと話すともらえる。

3◉魔神の涙
装備すると、攻撃回数が1回になるかわりに敵全体を攻撃することが可能になるアイテム。以下の方法で手に入れることができるぞ。

まず、黒竜の砦でアレスがドラゴンマスターになる。次に、ナッシュがパーティを抜けてしまうまでにランの村の村長に話しかけて、名誉村民の称号をもらう。上記の2つの条件を満たした状態で、ヴェーンと機械城が対決した直後にランの村の村長に話しかけると手に入れることができる。

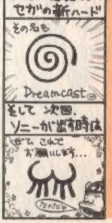
アルテナの泉で隠しグラフィックを見よう！

最後に、男性キャラと女性キャラそれぞれの隠しグラフィックを見る方法を紹介するぞ。隠しグラフィックが見られる場所は、マリウス地方とスタジアス地方にある“アルテナの泉”。アイテムの「せっけん」を持っている状態で泉の管理人と話すと、マリウス地方の泉では男性キャラ、スタジアス地方の泉では女性キャラの、入浴中のグラフィックを見ることができるのだ！　アイテムの「せっけん」は、ゲーム序盤で乗船するカタリナ大陸行きの船の中で購入できる。1000Gと値は張るが、この場面でしか買うことはできないので、少なくとも1個は手に入れておこう。なお、女性キャラの隠しグラフィックは2種類用意されていて、どちらかがランダムで表示される。2種類ともぜひ、見ておこう。



▲「せっけん」は1度使うとなくなってしまうぞ。

◀後のイベントで2つ手に入るが、買えるのはここだけ。



©1992 GAME ARTS ©1996 角川書店／GAME ARTS／JAM ©1998 角川書店／ESP／GAME ARTS　キャラクターデザイン／窪岡俊之

まんが／栃木県　ぷるるんさん

REBUS -レブス-

- ●発売日／98年3月26日●価格／¥5,800
- ●メーカー／アトラス
- ●ジャンル／S・RPG
- ●対応周辺機器／MC(2ブロック)

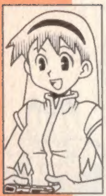
©1998 ATLUS イラストレーション 天野喜孝

2度目のプレイに役立つアイテムデータ集

ステージボーナスアイテム

以下は各ステージ（戦闘準備画面を含む）で、条件を満たすと入手できるアイテムだ。普通にクリアした際に入手できる物とは別物だぞ。

ステージ		条件	アイテム名
第1章	トキサ編	ボスのみ倒してクリア	マイレスの兜
	ラクリマ編	味方の損害数0	マイレスの具足
第2章	トキサ編	シルク使用枚数8以下	マイレスの具足
	ラクリマ編	本棚がすべて残ったとき	シルク37、ミスリル6
		ボスのみ倒してクリア	マイレスの兜
第3章	トキサ編	味方の損害数0	テクスト「新」
		シルク使用枚数2以下	ビヘッドレッグ
	ラクリマ編	味方の損害数0	テクスト「新」、ビヘッドアーマー
第4章	トキサ編	味方の損害数10以下	テクスト「長」
		味方の損害数0	ビヘッドアーマー
	ラクリマ編	味方の損害数5以下	テクスト「長」
		味方の損害数10以下	テクスト「大」
		シルク使用枚数5以下	ビヘッドレッグ
第5章	トキサ編	ターン数8以下	モーデレキャップ
	ラクリマ編	ミスリル使用枚数0	モーデレキャップ
第6章	トキサ編	味方の損害数0	ゴーレム・ヘッダー
	ラクリマ編	味方の損害数10以下	テクスト「新」
		撃破数50以上	ゴーレム・ヘッダー
第7章	トキサ編	撃破数16以上	リザウロの衣
	ラクリマ編	ボスのみ倒してクリア	リザウロキャップ
第8章	トキサ編	味方の損害数6以下	テクスト「巨」
		ターン数6以下	リザウロブーツ
	ラクリマ編	味方の損害数8以下	テクスト「魔」
		味方の損害数0	リザウロの衣
第9章	トキサ編	ターン数2	シルク20、ミスリル12、世界樹4
		撃破数4以下	シルク5、ミスリル3、世界樹1、スピリットナイフ+4
		撃破数5以上	シルク10、ミスリル6、世界樹2、テクスト「銘」、エンジェルローブ
		撃破数15以上	シルク10、ミスリル6、世界樹2、ドリームロッド
		撃破数25以上	シルク10、ミスリル6、世界樹2、ボレイペンの刃
		撃破数36以上	シルク20、ミスリル12、世界樹4、バルドスアーマー
	ラクリマ編	ターン数13以下	ヘルムオブバルドス
第10章	トキサ編	味方の損害数0	ヘルムオブバルドス
	ラクリマ編	ターン数2	シルク20、ミスリル12、世界樹4
		撃破数4以下	シルク5、ミスリル3、世界樹1、奇石の剣+2
		撃破数5以上	シルク10、ミスリル6、世界樹2、ダイヤモンドレッグ
		撃破数15以上	シルク10、ミスリル6、世界樹2、ドリームハンマー
		撃破数25以上	シルク10、ミスリル6、世界樹2、カバンダハンマー
		撃破数28以上	シルク20、ミスリル12、世界樹4、ランスオブバルドス
第11章	トキサ編	ターン数10以下	テクスト「明」
		味方の損害数0	牛王の鎧
	ラクリマ編	ターン数20以下	テクスト「明」
		味方の損害数0	牛鬼の蹄鉄
第12章	トキサ編	ミスリル使用枚数0	牛鬼の蹄鉄
	ラクリマ編	撃破数18以上	牛王の鎧
第13章	トキサ編	ターン数8以下	サテレスサンダル
	ラクリマ編	味方の損害数0	サテレスサンダル
第14章	トキサ編	味方の損害数0	カーリヤアーマー
	ラクリマ編	ミスリル使用枚数0	ヘルムオブカーリヤ
第15章	トキサ編	ミスリル使用枚数0	テクスト「対」、アコニットローブ
	ラクリマ編	ミスリル使用枚数0	テクスト「対」
		ターン数6以下	アコニットローブ
第16章	トキサ編	味方の損害数0	?
	ラクリマ編	味方の損害数0	?
第17章	トキサ編	味方の損害数0	?
	ラクリマ編	世界樹使用枚数0	?
第18章	トキサ編	ボスのみ倒してクリア	?
	ラクリマ編	撃破数2以上	?



◉クリアしただけでは制覇したことにはならない！

2人の主人公のシナリオをクリアすれば、ストーリー的にはゲームクリアだ。しかしこのゲームには、想造では作りだせないアイテムが隠されている。これを手に入れずしてオールクリアとは言い難い。入手条件は厳しいが、2つの表を参考にしてぜひとも手に入れてほしい。またアイテムトレーディングと組み合わせれば、序盤から強力なアイテムを持った状態でプレイできることも覚えておこう。

幻獣削除アイテム

幻獣をレベル20まで育て、戦闘準備画面で削除したときに変化するアイテムの一覧がコレ。こちらもレアアイテム揃いだ。

幻獣名	アイテム名
キャウ	ピコピコハンマー+99
マイレスコモン	鬼の金棒+15
マイレスドール	鬼の金棒+15
マイレスシャドウ	鬼の金棒+15
ビヘッドコモン	ギロチンアックス
ビヘッドドール	ギロチンアックス
ビヘッドシャドウ	ギロチンアックス
モーデレコモン	大般若長光
モーデレドール	大般若長光
モーデレシャドウ	大般若長光
ゴーレムコモン	ガイア・アーマー
ゴーレムドール	ガイア・アーマー
ゴーレムシャドウ	ガイア・アーマー
リザウロコモン	風の羽衣
リザウロドール	風の羽衣
リザウロシャドウ	風の羽衣
ボレイペンコモン	水の羽衣
ボレイペンドール	水の羽衣
ボレイペンシャドウ	水の羽衣
カバンダコモン	ビナーカ
カバンダドール	ビナーカ
カバンダシャドウ	ビナーカ
バルドスコモン	テュルソス
バルドスドール	テュルソス
バルドスシャドウ	テュルソス
ミノタウルスコモン	スクレップ
ミノタウルスドール	スクレップ
ミノタウルスシャドウ	スクレップ
ガロークコモン	フレイム・アーマー
ガロークドール	フレイム・アーマー
ガロークシャドウ	フレイム・アーマー
サテレスコモン	グラム
サテレスドール	グラム
サテレスシャドウ	グラム
カーリヤコモン	弘誓の鎧
カーリヤドール	弘誓の鎧
カーリヤシャドウ	弘誓の鎧
アコニットコモン	ドールバリア
アコニットドール	シャドウガード
アコニットシャドウ	コモンシールド
ドラゴンコモン	ドールクラッシャー
ドラゴンドール	シャドウイレイサー
ドラゴンシャドウ	コモンブレイカー
ファイナスコモン	?
ファイナスドール	?
ファイナスシャドウ	?

まんが／大阪府 置田美由紀さん

電撃PlayStation

はじめて物語8

まんが／岩瀬さとみ

攻略StationEX Ⅱ
攻略StationEX Ⅲ
どちらも7月30日発売!

DPSが誇る無敵の付録が、またもや単行本化されます！　しかも、2冊同時発売です！　「EXⅡ」は『アークⅡ』や『ペルソナ』などなど、全部で164タイトルの攻略法を満載！　そして「EXⅢ」は『FFⅦ』や『ドラキュラX』などなど、全部で129タイトルの攻略法が！　なのに、どちらも950円（税別）！　この機会にお買い求めを！

電撃プレイステーション　8/14・28合併号付録

電撃攻略Station SPECIAL

Vol.8

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2-9
©Media Works 1998 PRINTED IN JAPAN